ChineseNintendo

微博整理

2018-04-06~2022-07-20

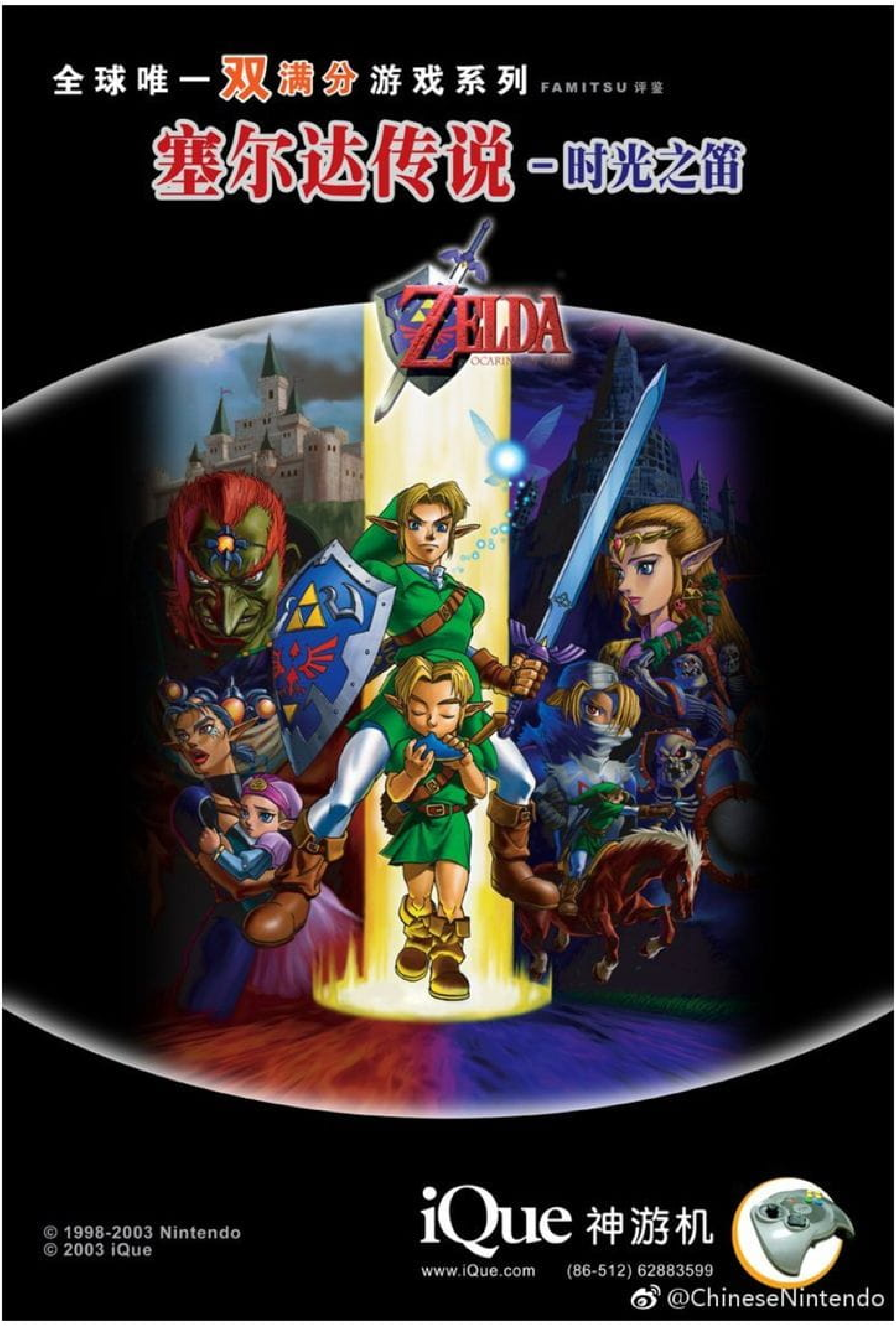
该文件由稳部落自动生成

项目主页

https://www.yaozeyuan.online/stablog

ChineseNintendo
2018-04-06

if you then you don't
don't love deserve
me at my me at my 网页链接



10 1 3

ChineseNintendo
2018-04-06

if you then you don't
don't love deserve
me at my me at my 网页链接

5 5 4

ChineseNintendo

2018-04-06

if you then you don't
don't love deserve
me at my me at my 网页链接

任天堂明星
大乱斗
TM

任天堂
明星大乱斗
TM

2 2 5

ChineseNintendo

2018-04-14

For some unknown reasons, all webpages for Nvidia Shield Wii games have failed to work:

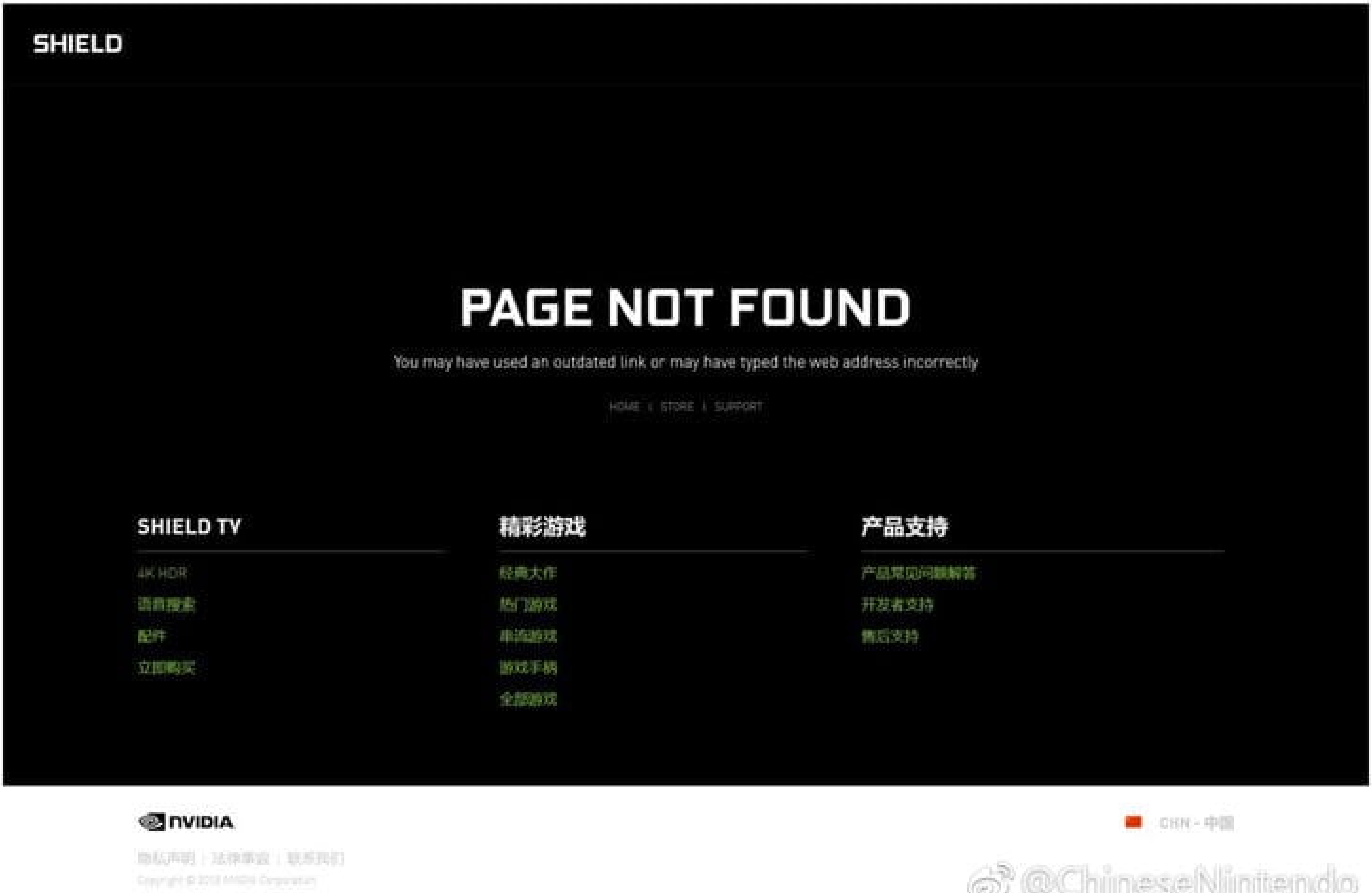
网页链接

网页链接

网页链接

网页链接

Use 网页链接 to check the webpages when they were still available. 网页链接



3 1 2

ChineseNintendo
2018-04-15

When iQue was selling the iQue Player, the company was more ambitious than being just a Nintendo distributor, it wants to establish its own brand. So even though iQue Player games were just N64 titles, changes were made to promote iQue brand and remove Nintendo 64 reference.

Most notably, "Special Cup" was renamed "iQue Cup"; iQue can be seen on the track-side ads, and the "64" logo was removed in Luigi's circuit.
Not to mention games with "64" in their N64 version were all ripped of the number.

However, not all Nintendo 64 references were removed.
Even in the quick reference card for Mario Kart 64(iQue), the "64" logo on the Kalimari Desert train can still be seen.

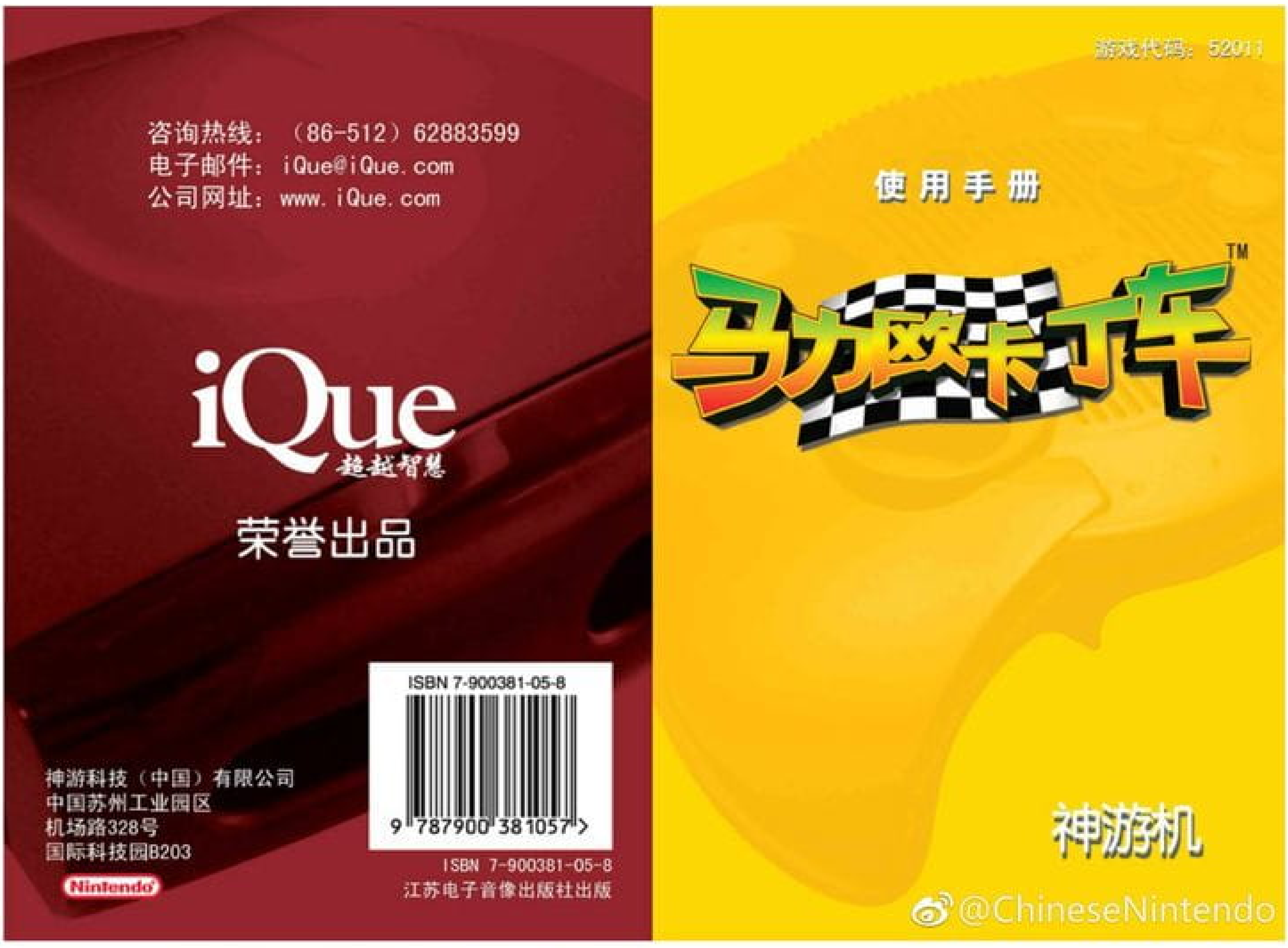
网页链接

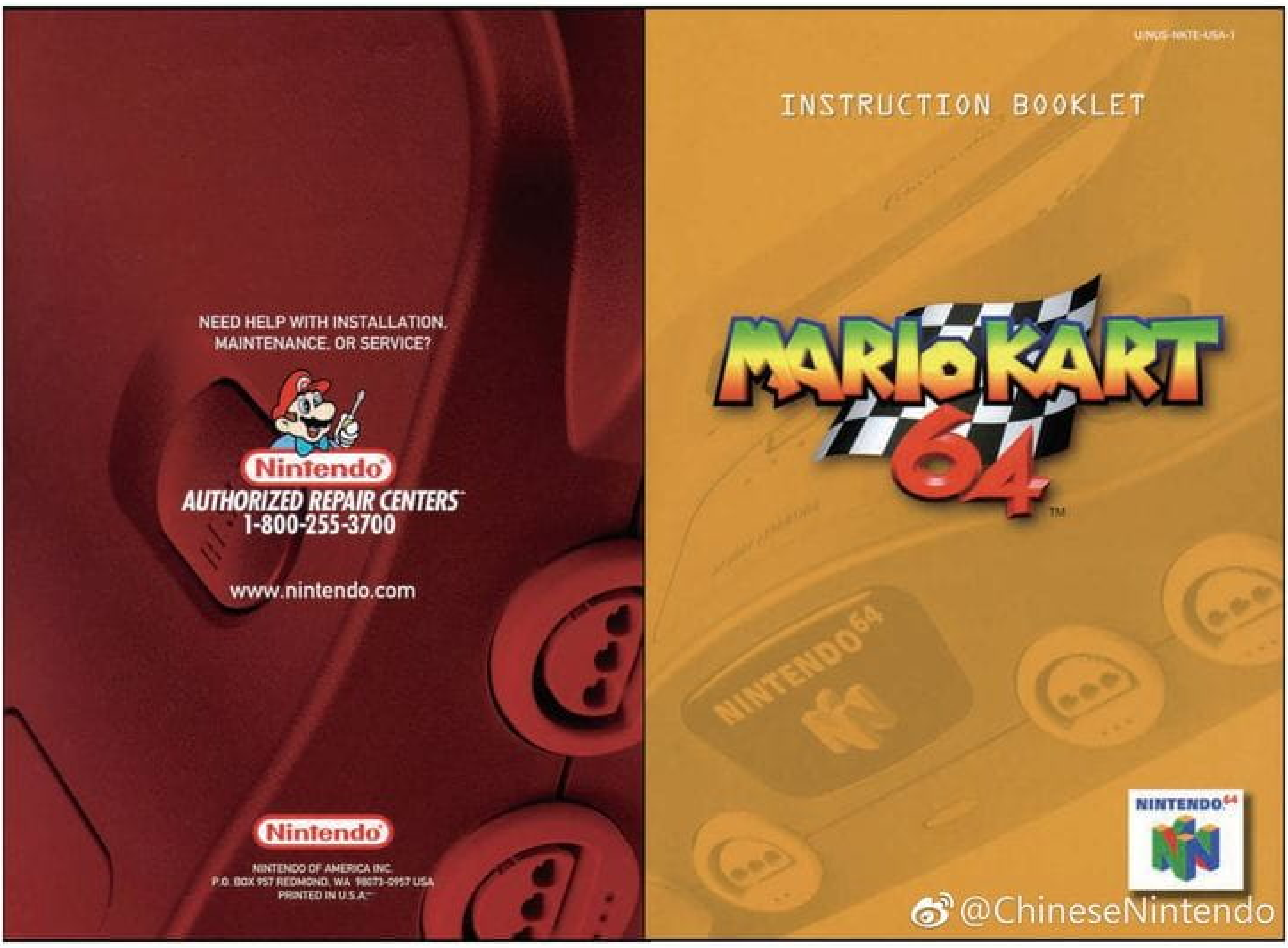
0 1 2

ChineseNintendo
2018-04-15

Many iQue Player game manuals are very similar to their American counterparts. However, the device shown on the back cover is not the main console, but rather the "Multiplayer Box" (often mistranslated as Swim Box).

网页链接



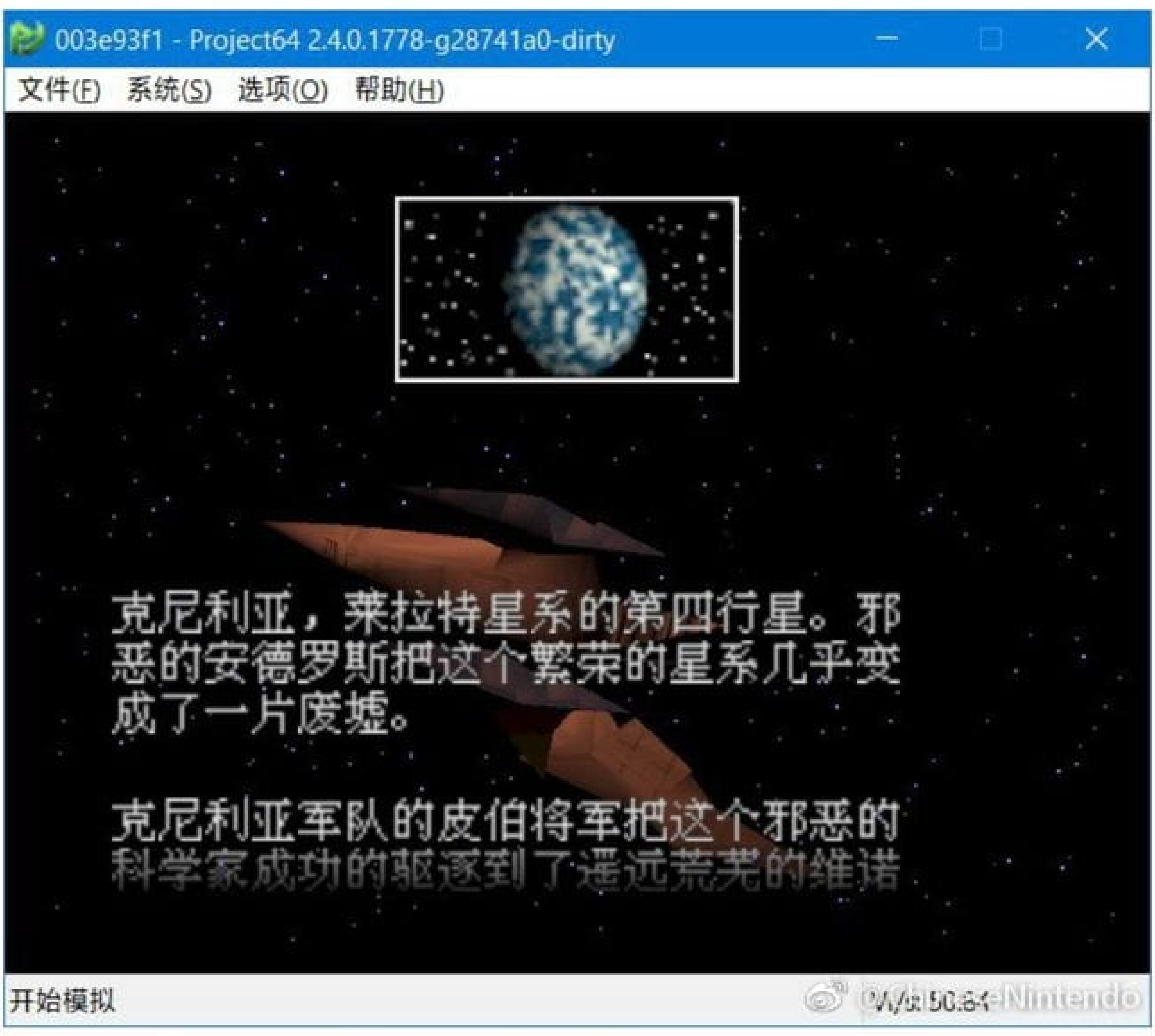


0 0 1

ChineseNintendo

2018-04-25

Today (April 25, 2018), the first iQue Player ROM dump, Starfox 64, was released and is playable on an emulator.
14 years, 5 months, 9 days after the original release.
1 year, 3 months, 26 days after the game was no longer available for purchase.
网页链接



ChineseNintendo

2018-04-29

RT @fpga_nugga First public arbitrary code execution on iQue, made possible by recent releases 🔗网页链接

4 2 5

ChineseNintendo

2018-04-30

When iQue and Nintendo decided to bring Mario Kart 64 into China, they treated the game with in-depth localization, including translating all the text on the trackside billboards.

It's clearly visible that the iQue version is more heavily based on the US/EU versions. 网页链接

ChineseNintendo

2018-05-04

The iQue Player version of Super Mario 64 was actually based on the Japanese Shindou Edition. Both have Mario faces showing up after pressing Z and Mario says "Bye-bye" after throwing Bowser.

However the iQue version manual does not mention the former feature. 网页链接

ChineseNintendo

2018-05-06

Every single poster thumbnail for iQue Player games. These thumbnails are used as the icon on the purchase pages for these games. All games showed in this picture are released except Majora's Mask. 网页链接

5 1 4

ChineseNintendo

2018-05-08

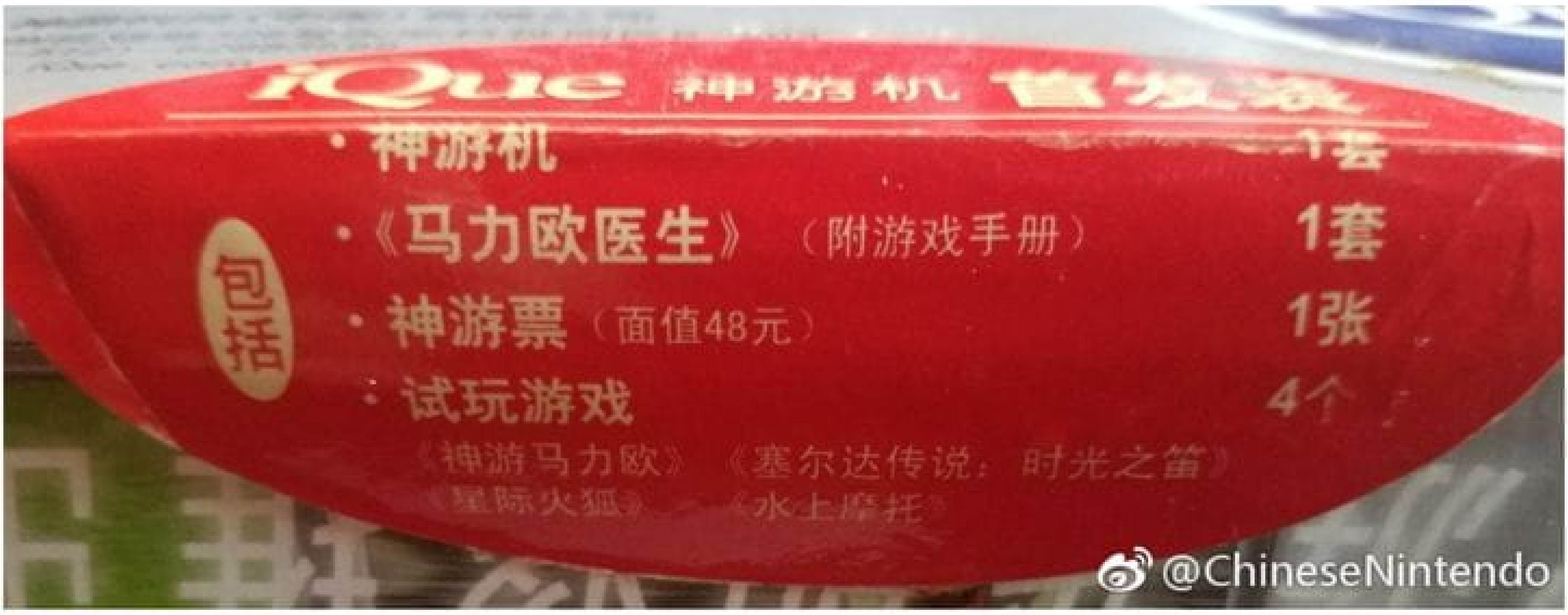
A "Happy Chinese New Year" image extracted from the iQue Player's system menu.
The purpose of this image is unknown.
(Within iQue Player's life span, 2004 is the year of the Monkey) 网页链接

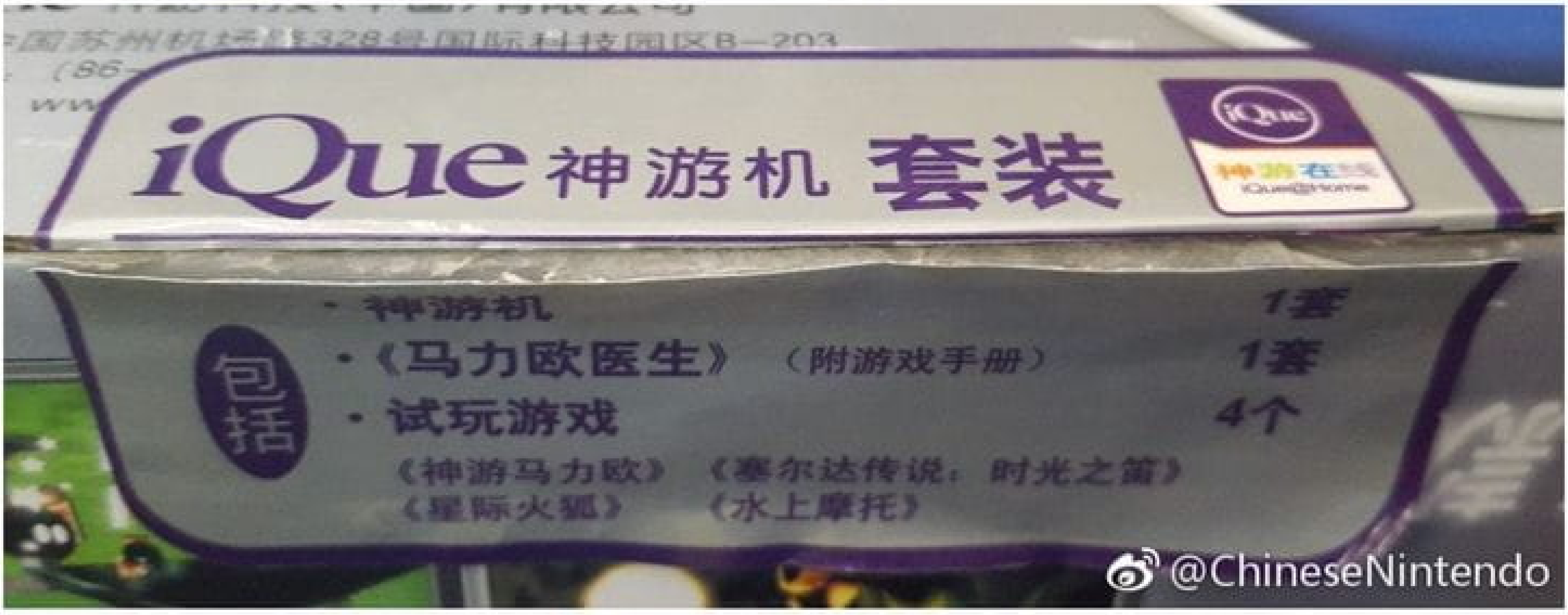
2 1 5

ChineseNintendo

2018-05-11

There are three known package seal stickers for the iQue Player console:
A red sticker for the Launch Package,
a blue sticker for after launch period,
and a purple sticker for iQue@Home compatible versions.
The sticker lists all contents of the package. 网页链接





ChineseNintendo
2018-05-12

The Senior Vice President of SGI , Dr. Wei Yen, continued to partner with Nintendo even after he left SGI in 1995.
One of their partnership results was iQue, Nintendo's distributor in China.
Had SGI cooperated with Sega and not Nintendo, iQue wouldn't have existed.
Nintendo might have found someone else to startup a distributor in China, but that would be on a total different timeline.
We wouldn't know if that timeline is better or worse.
网页链接

Chris
@Tsukento

So who did Tom Kalinske, head of SoA recommend SGI check out, who was down the street of their company?

Nintendo.

Thus the tech for the Nintendo 64 was born.

7 1 2

ChineseNintendo

2018-05-16

The Wii version was fully localized. It could have been a perfect official licensed product to accompany the Beijing 2008 Olympics had the iQue Wii not been cancelled. RT @koopa630kit MARIO & SONIC 北京奧運會

网页链接

11 2 5

ChineseNintendo
2018-05-17

To my Weibo followers:

It seems that some leaks regarding new Pokémon games have been spread on this social media, coming from people who seem to be Game Freak employees.

I am here to tell you that I have not posted, not do I plan to post those leaks on Twitter.

However, I do not have the power to stop such leaks from circulating among English-speaking users, as they could have been already spread and translated by other people.

Best regards,
Chinese Nintendo

致我的微博关注者：

似乎有些关于新的宝可梦游戏的泄漏已经扩散在此社交媒体，来源人似乎是Game Freak员工。
我在这里要说的是，我并未发布，亦未计划发布泄漏内容在Twitter上。

但是，我没有能力停止这样的泄漏内容在讲英语的用户中传播，因为这些内容可能已经已经经由其他人扩散和翻译了。

此致，
Chinese Nintendo

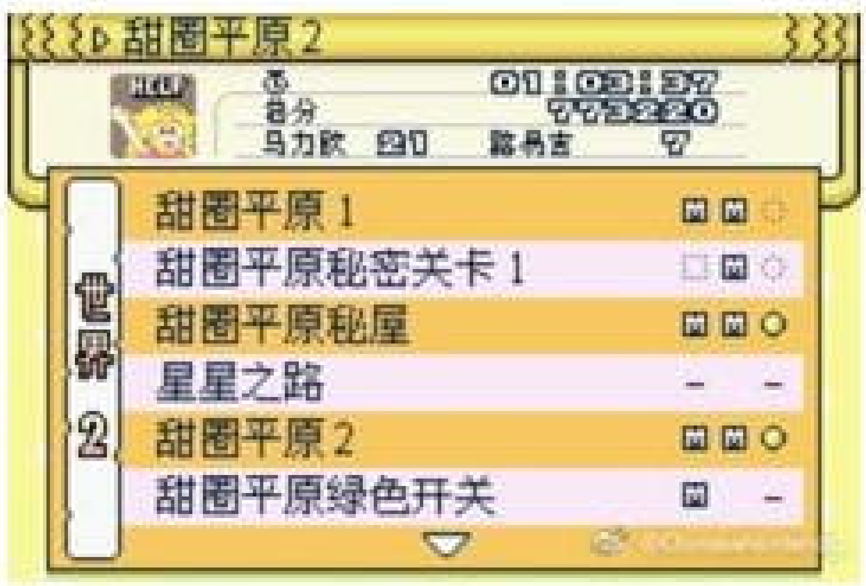
27 24 14

ChineseNintendo

2018-05-31

Super Mario World for iQue GBA featured thorough translation. All in-game text (except credits) are translated into S Chinese, except the "HELP" (and "CLEAR") messages from Princess Peach in the status menu. It's likely that the low res text is hard to display Chinese characters.
Also for some reasons, the iQue GBA version does not display "MARIO START" or "LUIGI START" at the beginning of the level, bu rather uses "GAME START" for both characters. The game does differentiate Mario and Luigi when a level is cleared.

网页链接



3 2 2

ChineseNintendo

2018-06-03

In mid-May, iQue updated its official website:
The tabs with iQue products now have a line a red text saying
"The products below are no longer in production."
Source: 网页链接
Last archived before update: 网页链接 网页链接

5 1 10

ChineseNintendo

2018-06-13

I have updated my Twitter banner art. How do you like it?

网页链接

3 1 10

ChineseNintendo
2018-06-15

It's been one year since I made my first Tweet on this account!
A big thank you to everyone who followed, liked and retweeted my stuff, and anyone who contributed to spreading the present and past of Nintendo in China!
In the past year, this account has posted over 1000 tweets, and has been followed by more than 700 users from all over the world, while all the work of running this account is done by one person in his spare time.
网页链接

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

Super Mario Odyssey has been confirmed with Chinese Simplified&Traditional support.

Super Mario Odyssey
(超級瑪利歐 奧德賽)

發售日：2017年10月27日（五）
遊戲類型：3D動作

支援繁體中文及簡體中文！

9:57 AM - 15 Jun 2017

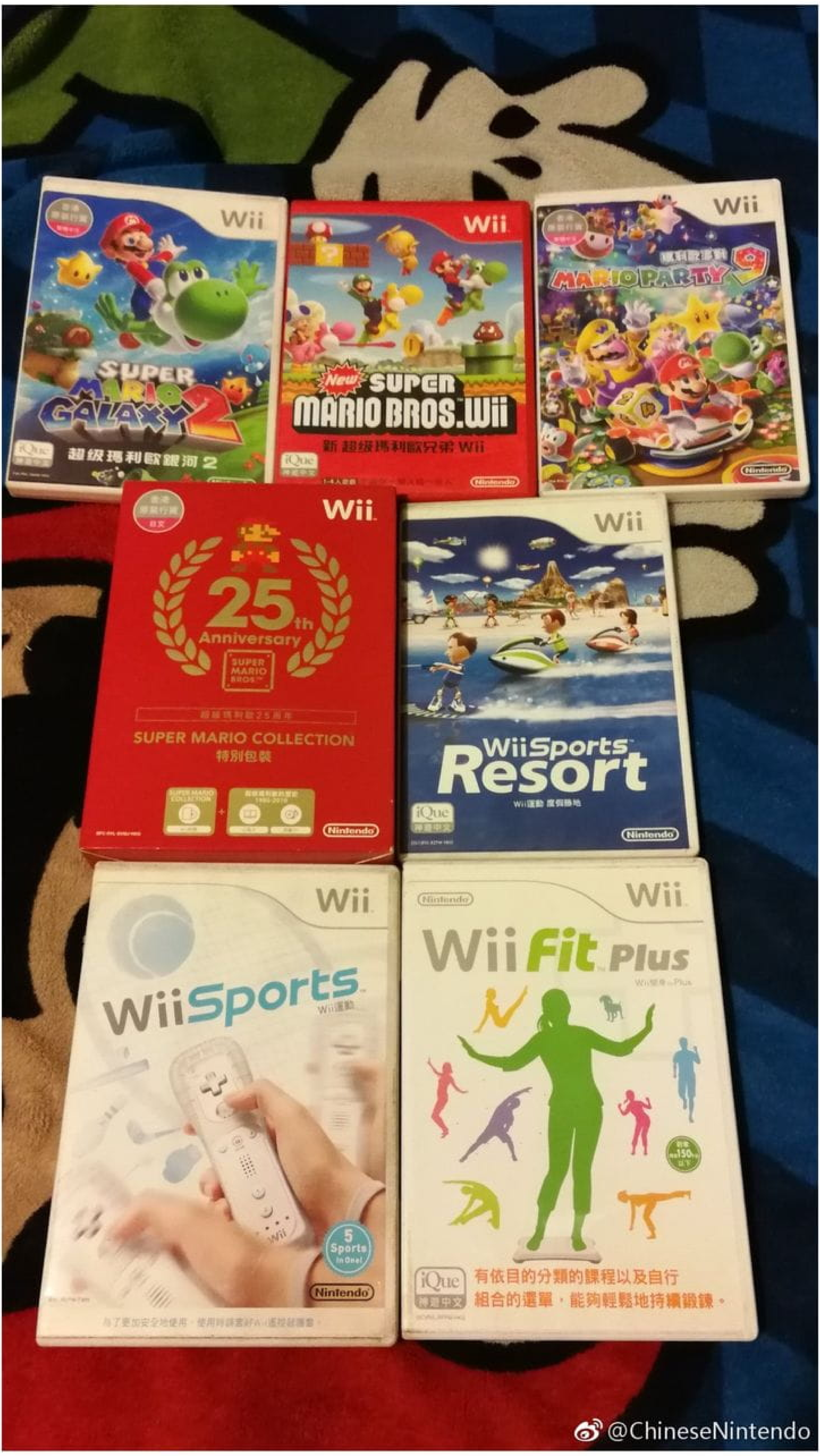
1 Retweet 2 Likes

1 1 2

5 3 8

ChineseNintendo
2018-07-09

Notice the iQue logo on the corner of the game boxes?
These are strong evidence where iQue's resources went after the iQue Wii got cancelled.
These iQue logos seem to be exclusive to the Hong Kong version of these games, as their Taiwanese equivalents have rating symbols in their place.
(Game contents are identical)
网页链接



ChineseNintendo

2018-07-13

If you know what this is you deserve a veteran discount. 网页链接

1 1 2

ChineseNintendo
2018-07-19

In the credits of Nvidia Shield/iQue version of Super Mario Galaxy, a few names have been left in English while the rest was all translated into Chinese.
You can see all the Chinese Localization staff in picture 3.
Source: 网页链接
网页链接

7 1 6

ChineseNintendo
2018-07-26

NVIDIA LightSpeed Studios appear in the boot screen of Super Mario Galaxy. Maybe they are the team behind this hi-res emulation?

Source: 网页链接 网页链接

NVIDIA LightSpeed Studios

We've also recently formed a new team, NVIDIA LightSpeed Studios, whose mission is to remaster and remake classic PC games and bring them to Android for billions of people to enjoy.

We enhance these beloved games as we remaster them by increasing visual fidelity and introducing new features not in the original, such as higher resolutions, anti-aliasing, cloud save, and more.

LightSpeed Studios' first releases were:

- *Half-Life 2 series*
- *Portal*
- *Doom 3: BFG*

Expect to enjoy more Android game titles, including:

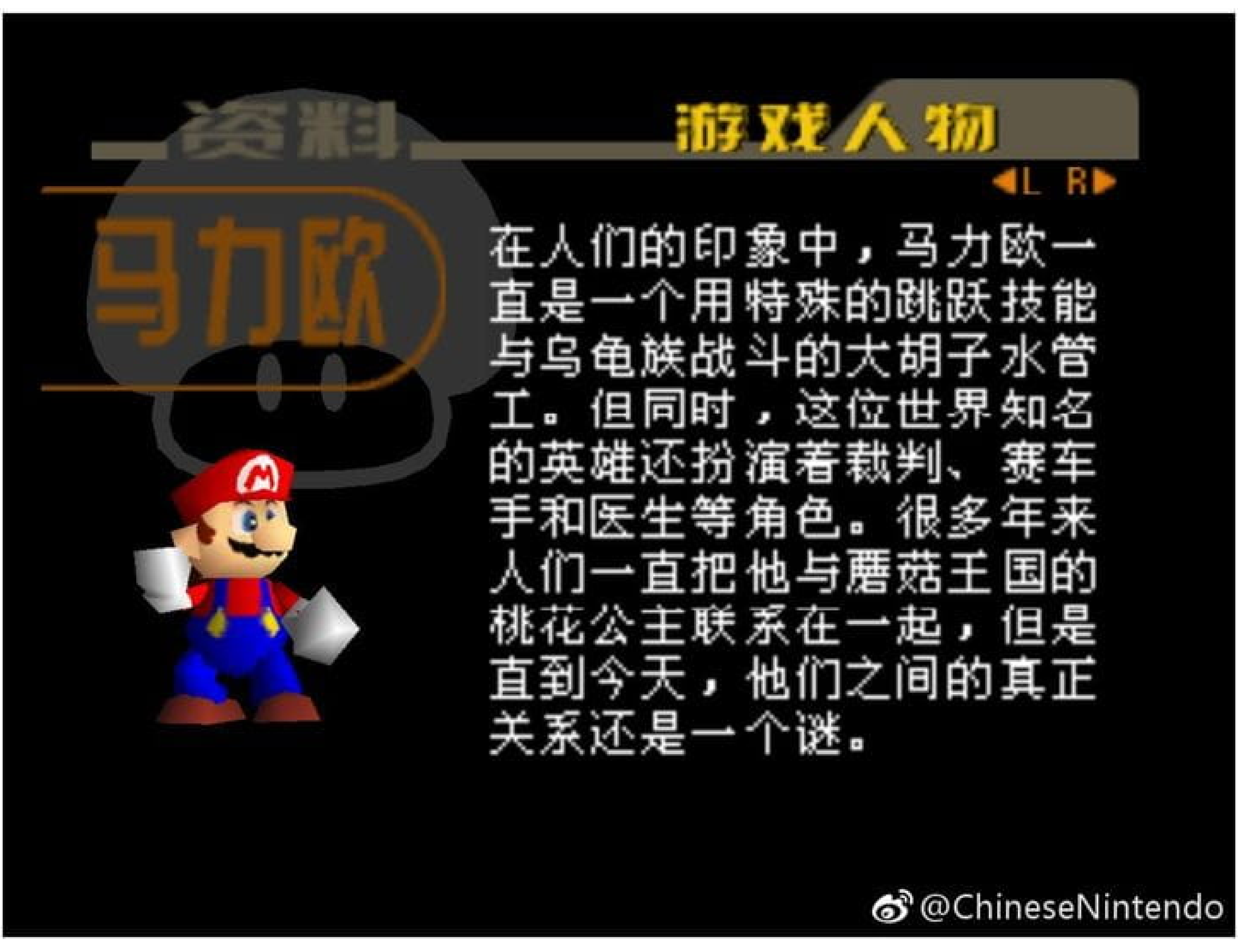
- *Metal Gear Rising: Revengeance*
- *Resident Evil V*
- *Borderlands: The Pre-Sequel*

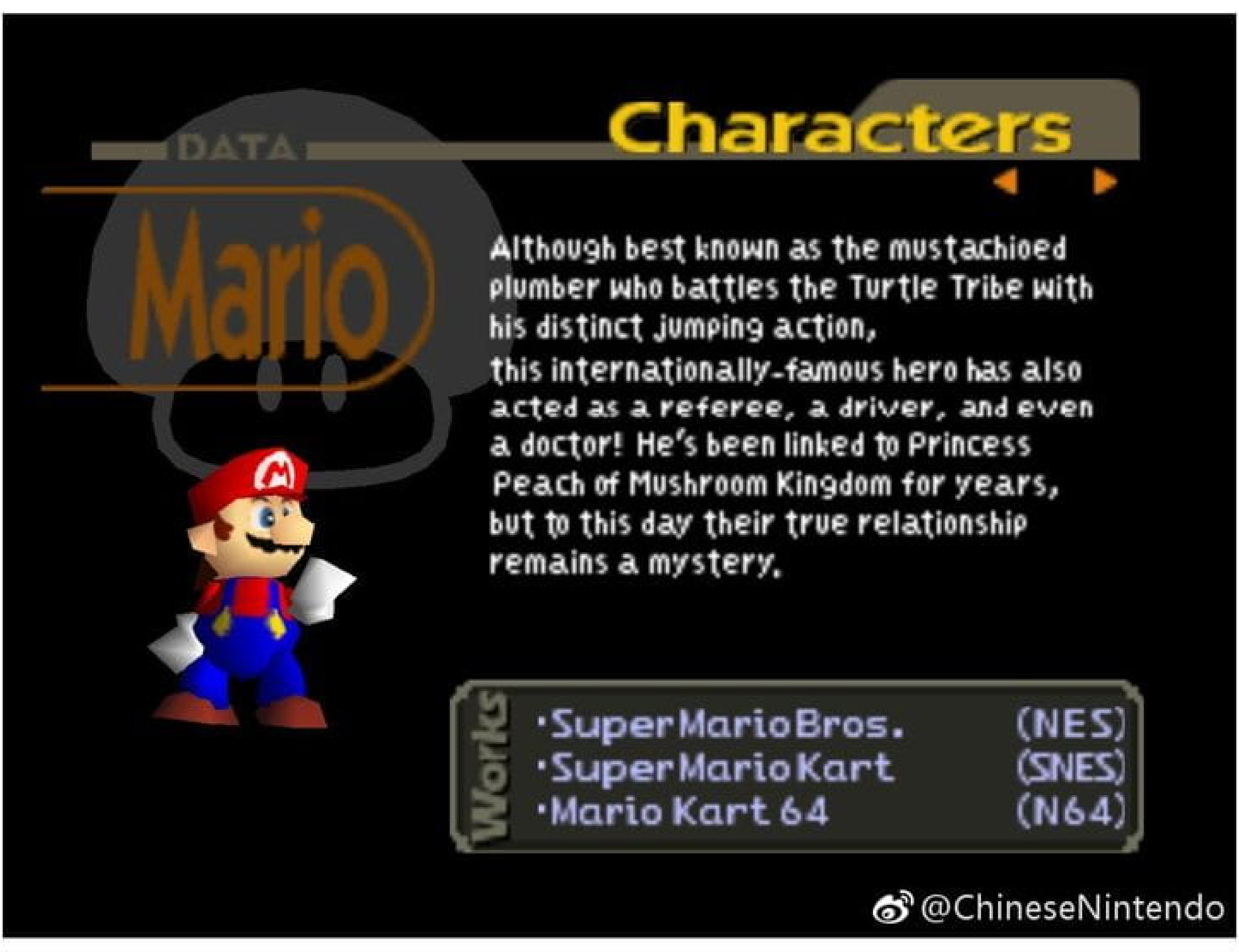
Start your Android TV gaming experience today with NVIDIA SHIELD.

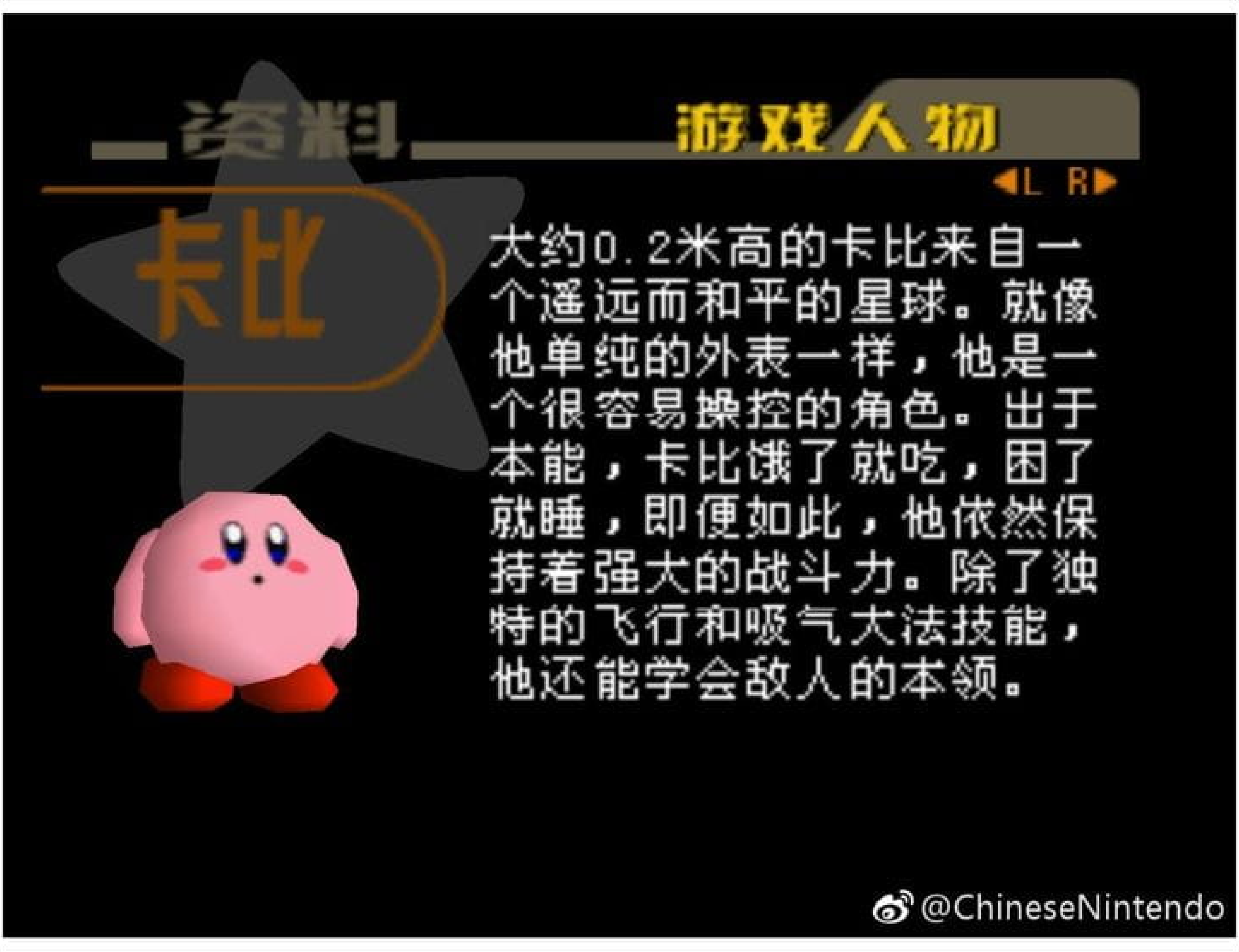
ChineseNintendo
2018-08-04

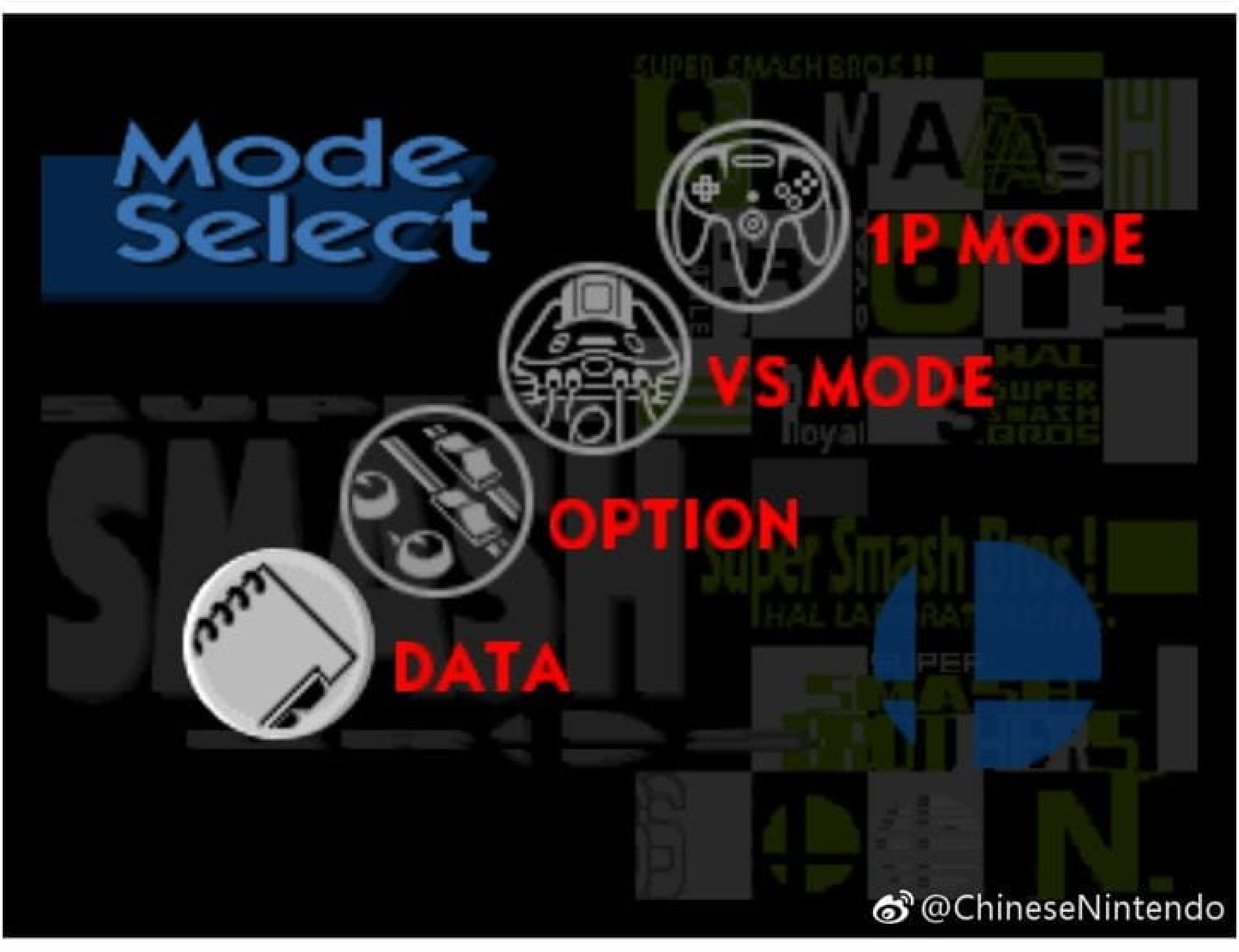
Character pages in Super Smash Bros. on iQue Player.
The character's descriptions are mostly identical, but references to their past works have been removed.
The most likely reason is that those games, released on the NES and SNES, were never officially released in China.

As you would expect, the main menu graphics are also slightly different.
The background text has been translated, and 1P/VS mode illustrations have been modified to reflect the different singleplayer and multiplayer hardware used by the iQue Player.
网页链接









ChineseNintendo

2018-08-04

I never expected I would have 1000 followers in only 14 months.
A big thank you to everyone who followed this account, retweeted and/or spread the word in any manner.
Thank you for your contributions to making the past and present of Nintendo in China more widely known. 网页链接

5 3 8

ChineseNintendo

2018-08-05

RT @fpga_nugga Running my own recrypted homebrew on iQue, the improved RAM bandwidth makes it run incredibly fast 网页链接

6 1 5

ChineseNintendo

2018-08-05

In New Super Mario Bros. Wii on NVIDIA SHIELD,
Shaking the controller is simply pressing LB/RB,
and tilting is achieved by pressing LT/RT.

网页链接

网页链接

网页链接 网页链接

0 0 1

ChineseNintendo

2018-08-07

Text from an early release of The Legend of Zelda: Ocarina of Time fan translation.
The Chinese text that overlaps the Nintendo 64 logo reads:
"Boycott iQue games, reject genuine games."
This line of text was removed from later releases. 网页链接

13 3 9

ChineseNintendo

2018-08-07

An iQue "WiiP Card" given to winners of a certain iQue-held tournament.
Holders of this card could have redeemed it for an iQue Wii had the console been released.
Now it's just a piece of plastic with only collection value. 网页链接

14 2 6

ChineseNintendo

2018-08-09

I tried my best translating those names, but then again, some of the names stem from internet memes in China and are hard to retain their meanings in a different language.

<- Traditional Simplified->

网页链接

8 3 13

ChineseNintendo

2018-08-12

The fan translation of Mario & Sonic at the Olympic Games (DS), released on August 8th, 2008, was one of the very few fan translated Mario games to actually use the official translation names for Mario characters.
The only Mario character who did not follow the official S. Chinese translation was Princess Daisy, for she did not appear in a S. Chinese game until year 2012 (Mario Kart 7).
Fan: 黛西公主 (黛西 =Daisy, transliterated)
Official: 菊花公主 (菊花 = Chrysanthemum)
This does match her T. Chinese name.
网页链接

ChineseNintendo

2018-08-15

After one of the recent updates, the old iQue Games page (网页链接 is now blank.

This means that the webpages for most iQue DS, GBA and iQue Player games are no longer accessible unless the direct URL to the webpage is known.

(Archived page see right) 网页链接

2　1　1

ChineseNintendo

2018-08-15

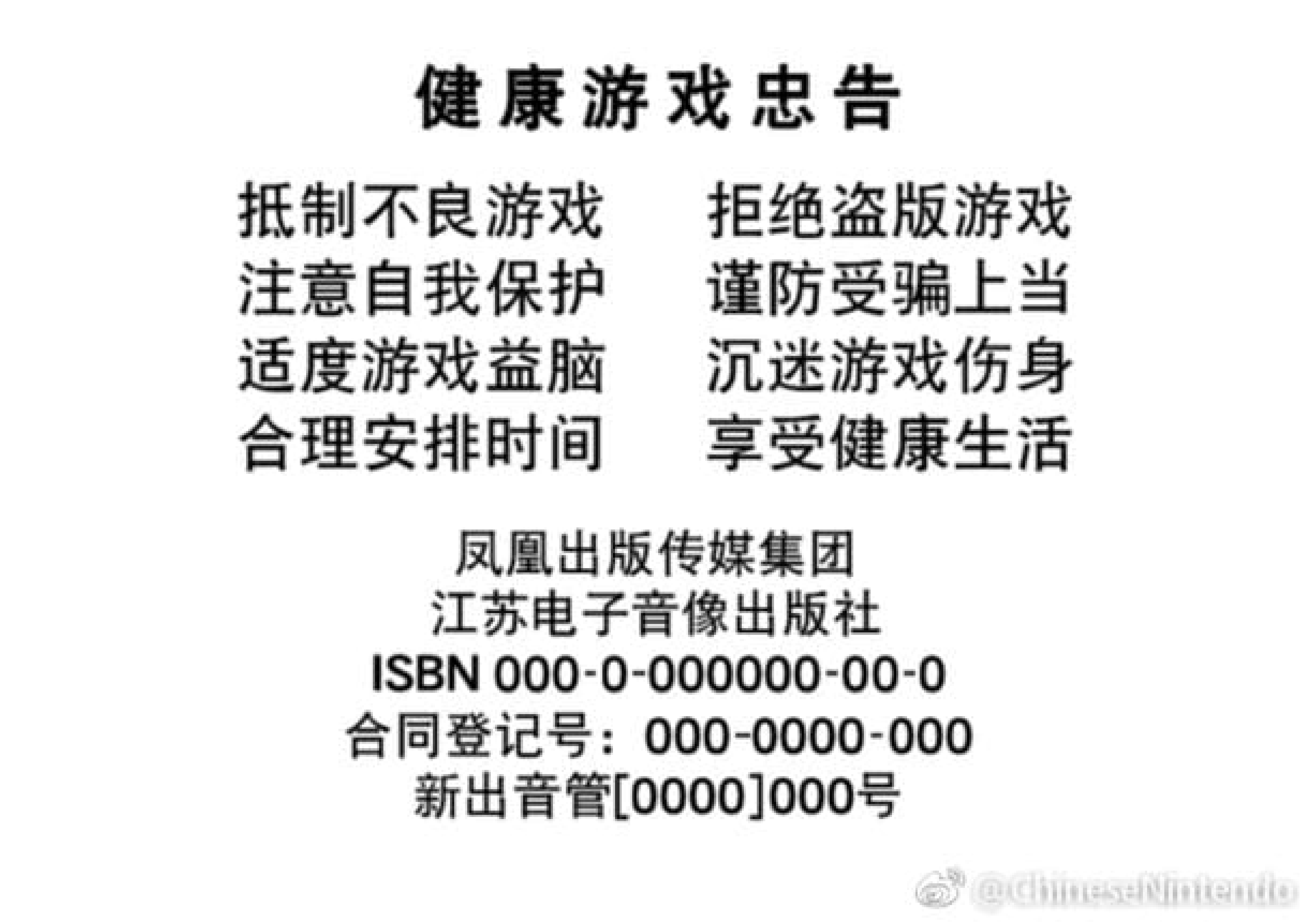
The same thing happened to the iQue DS software panel on their iQue DSi website. It's nothing but a blank block now.

网页链接 网页链接

0 1 2

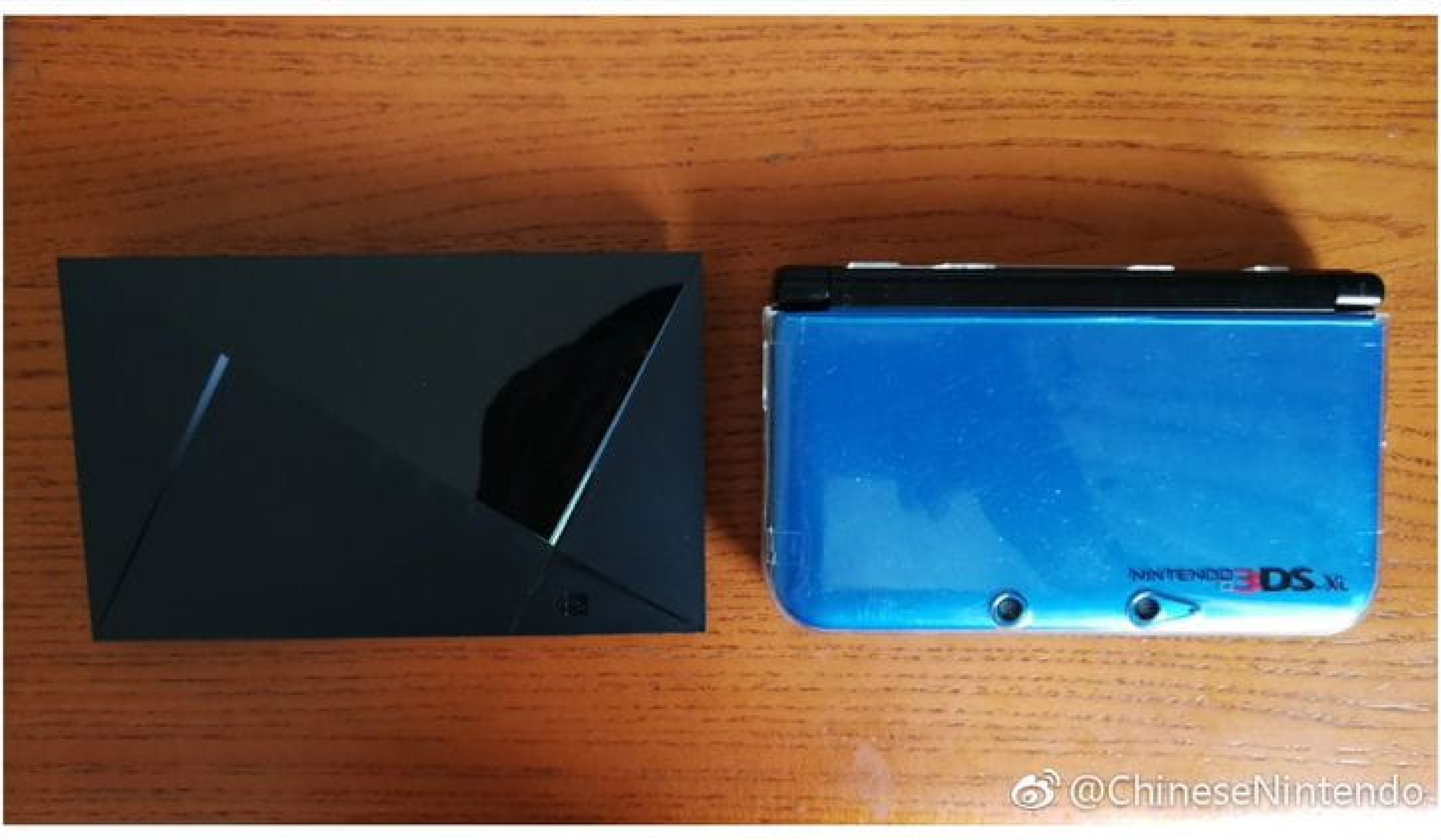
ChineseNintendo
2018-08-29

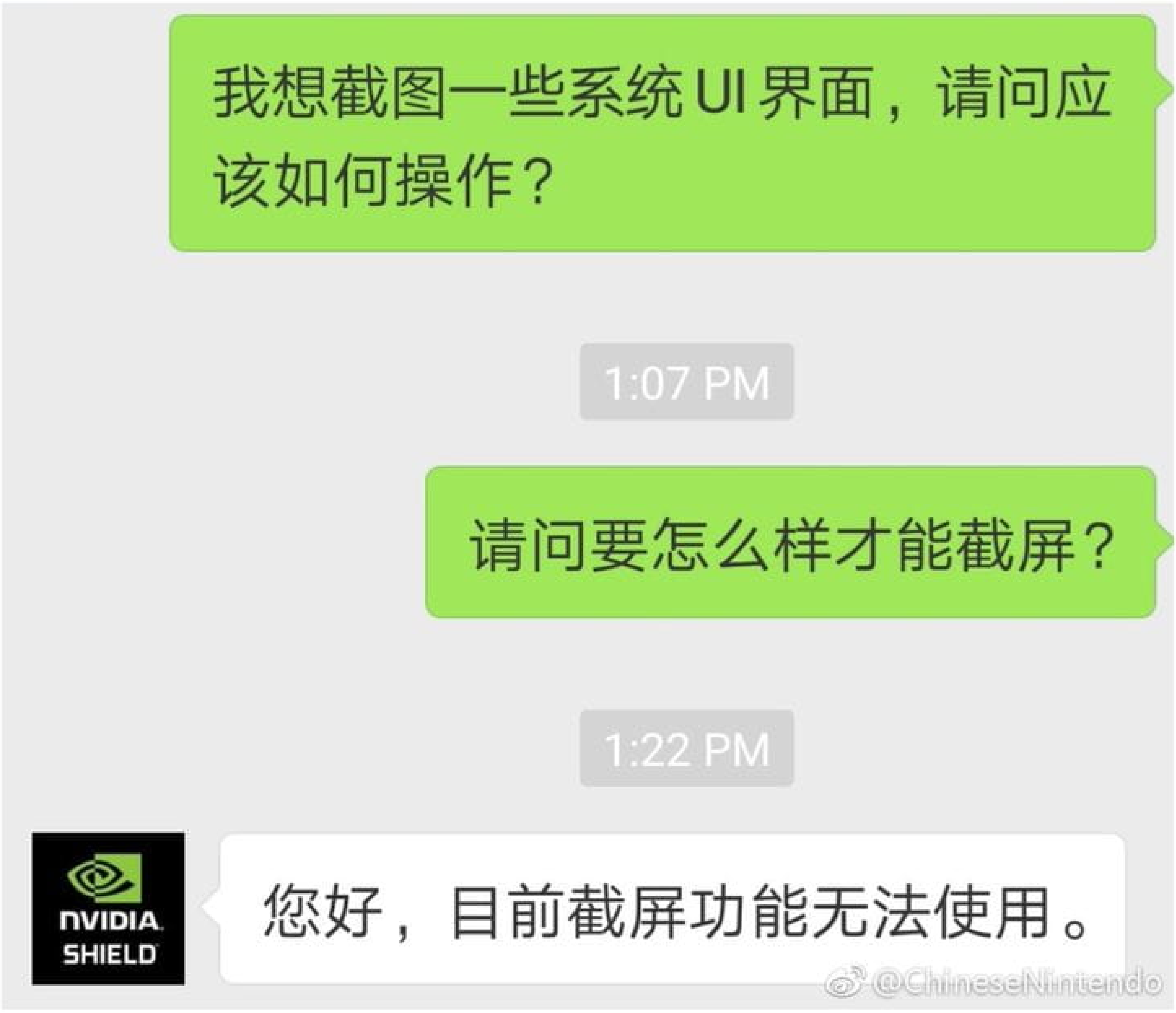
In the Korean version of Mario Kart Wii, a Chinese splash screen could be found. The upper larger texts is the "Healthy gaming advice", a 28-character health & safety advice that is required to be displayed upon a game's startup by Chinese law.
The lower half consists of the publishing house information and a placeholder ISBN with all zeroes (the ISBN will be replaced by the actual one given by the government upon approval).
The publisher is the exact same one used by all games published by iQue.
The Korean version of Mario Kart Wii also contains S. Chinese wriststrap warning screens, and a fully functional S. Chinese home menu. No other traces of Chinese localization exist in the game disk.
网页链接



ChineseNintendo
2018-09-01

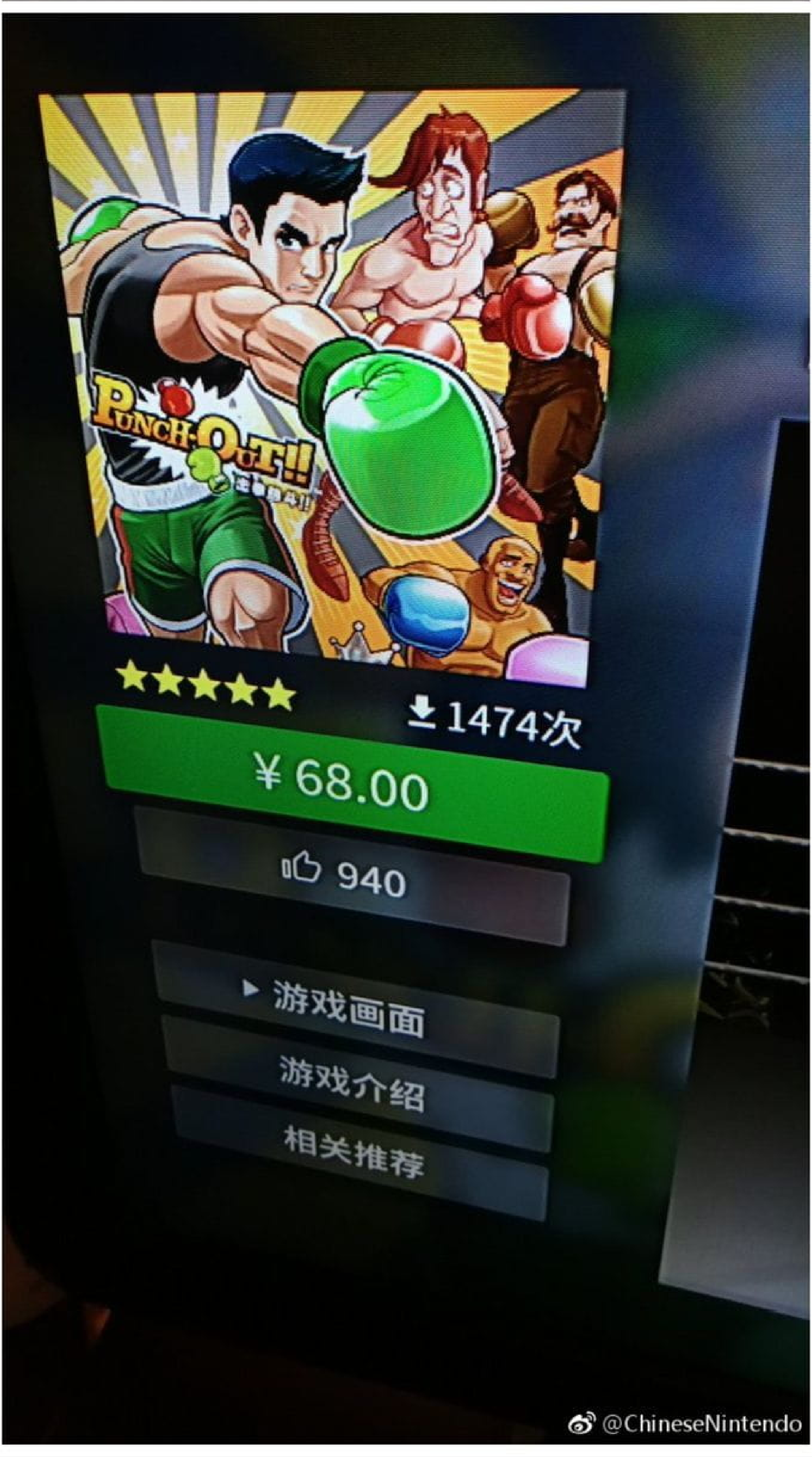
New console unboxing thread:
(1/5) Sorry for posting images of a bootleg yesterday. Here is some real deal.
(2/5) I guess you can say this is the real "Wii Mini"
(3/5) Took me an hour to set up the account but things are ready now.
(4/5) "Screenshot feature is currently unavailable" :😥
(5/5) Guess I won't need the official Shield controller anymore.
网页链接





ChineseNintendo
2018-09-01

Latest sales numbers of Wii games on Nvidia Shield:
Super Mario Galaxy: 6146 downloads
New Super Mario Bros. Wii: 5257 downloads
Zelda: Twilight Princess: 3099 downloads
Punch-Out!: 1474 downloads
网页链接

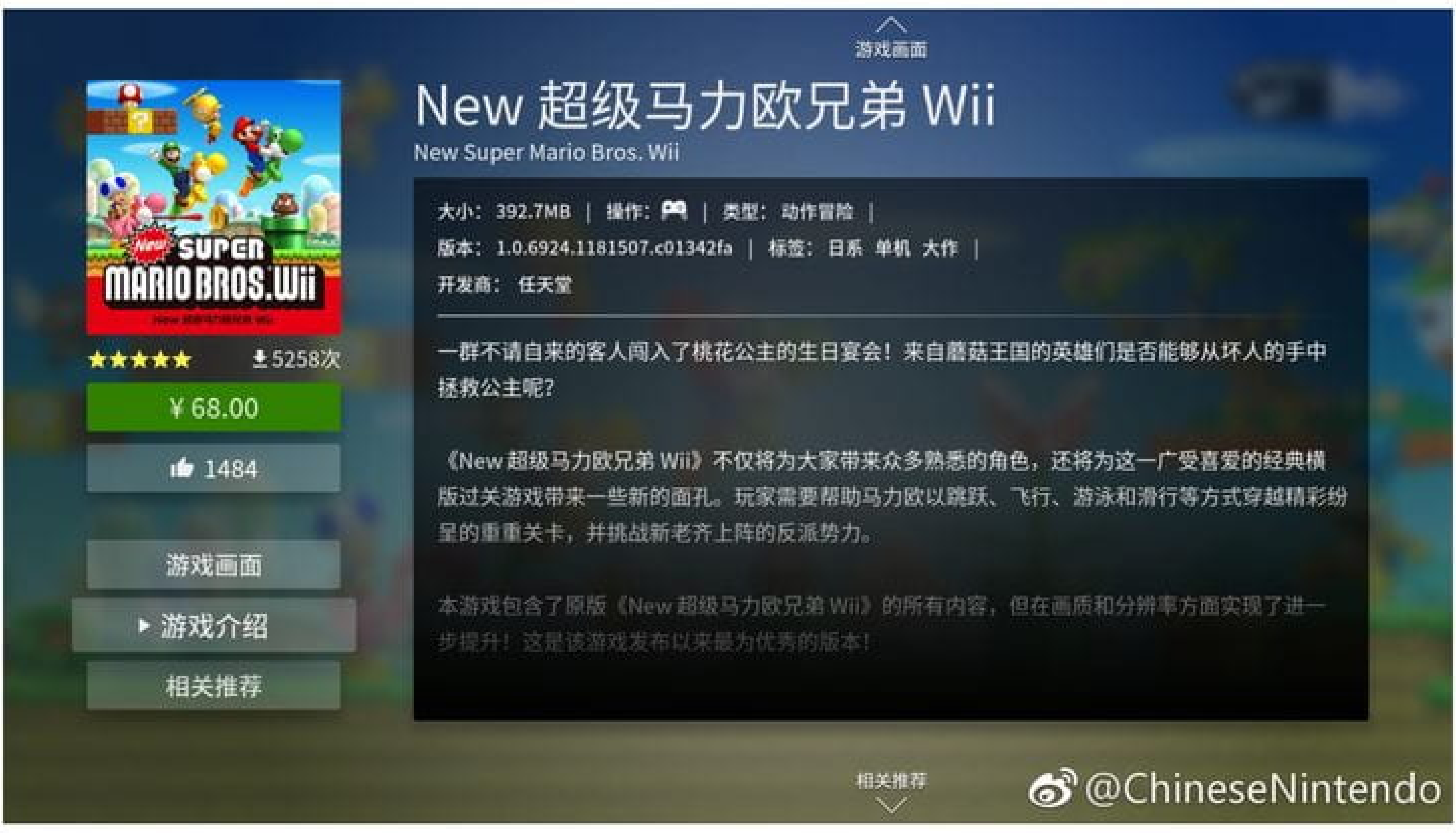


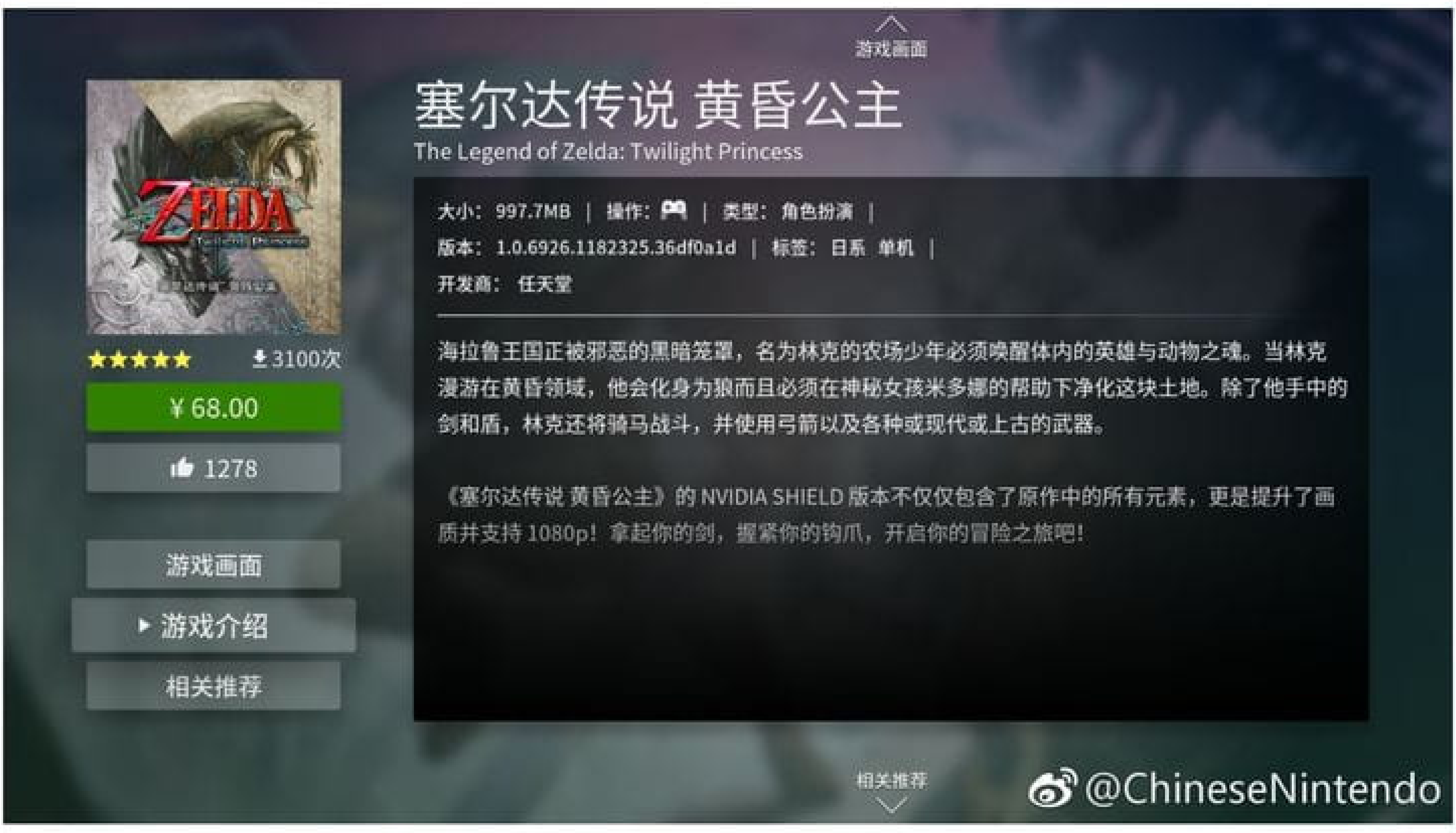
ChineseNintendo

2018-09-01

Nvidia Shield Wii/GCN game file sizes:
Super Mario Galaxy: 1.3GB
New Super Mario Bros. Wii: 392.7MB
The Legend of Zelda: Twilight Princess: 997.7MB
Punch-Out!!: 2.0GB

网页链接





19 5 5

ChineseNintendo

2018-09-01

Among all Nintendo games, iqiyi decided to make a full-screen banner only for Punch-Out!!.

网页链接

6 2 2

ChineseNintendo
2018-09-01

The shop page of Punch-Out!! has a trailer, but the trailer has really terrible quality. (Probably worse than the one they uploaded onto weibo)

网页链接

3 1 0

ChineseNintendo

2018-09-02

Test post. I successfully installed Weibo on my NVIDIA SHIELD.

2 1 6

ChineseNintendo

2018-09-02

@微博Android客户端 #机型识别问题反馈#版本8.9.0,系统识别机型NVIDIA-SHIELD,系统7.0,WLAN。我正在使用的机型是:

2 1 0

ChineseNintendo

2018-09-02

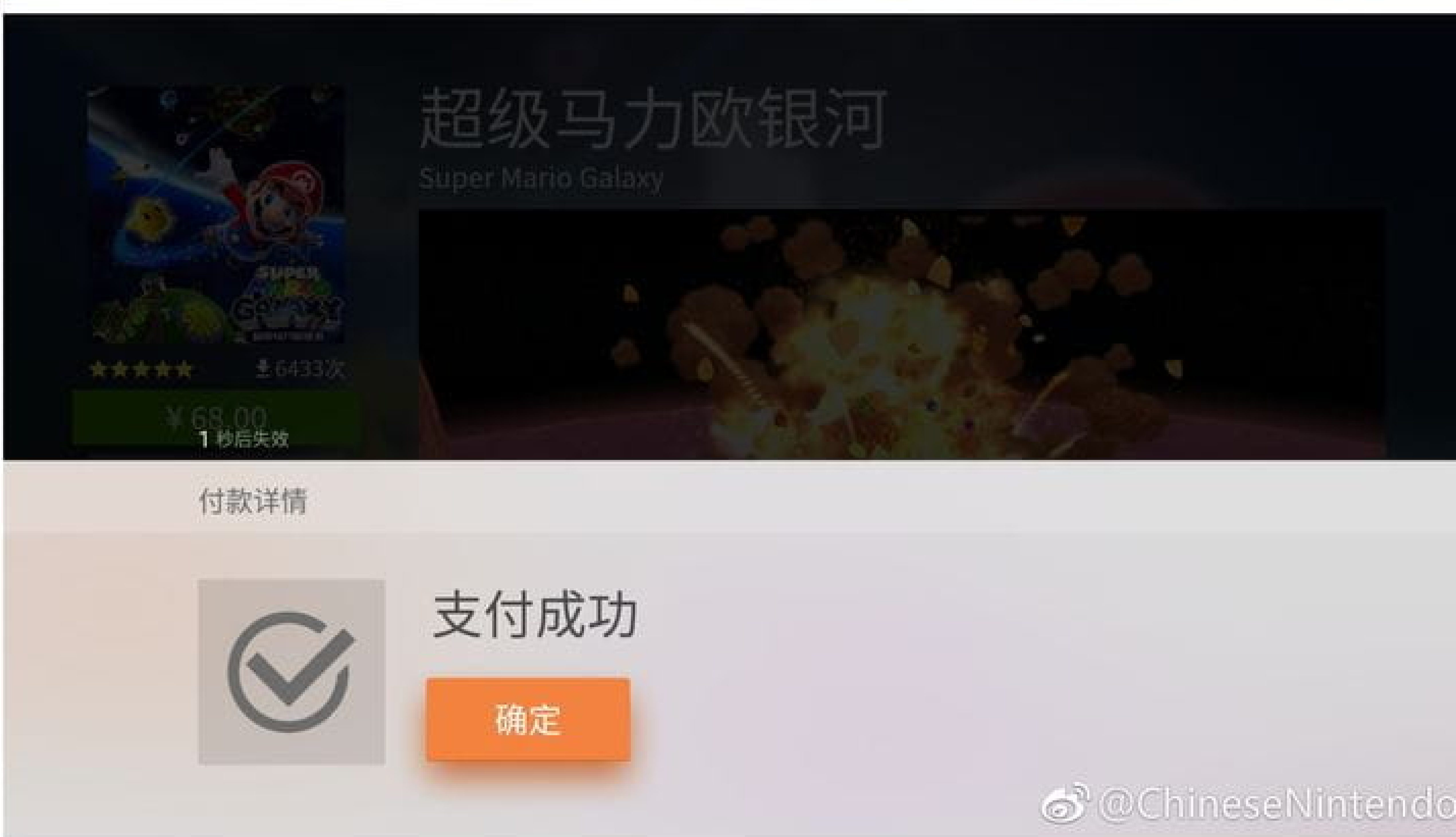
Turns out that the Chinese version of Weibo Andriod app cannot recognize the NVIDIA SHIELD console. Moving back to the less bulky and ad-free international version.

1 1 1

ChineseNintendo

2018-09-02

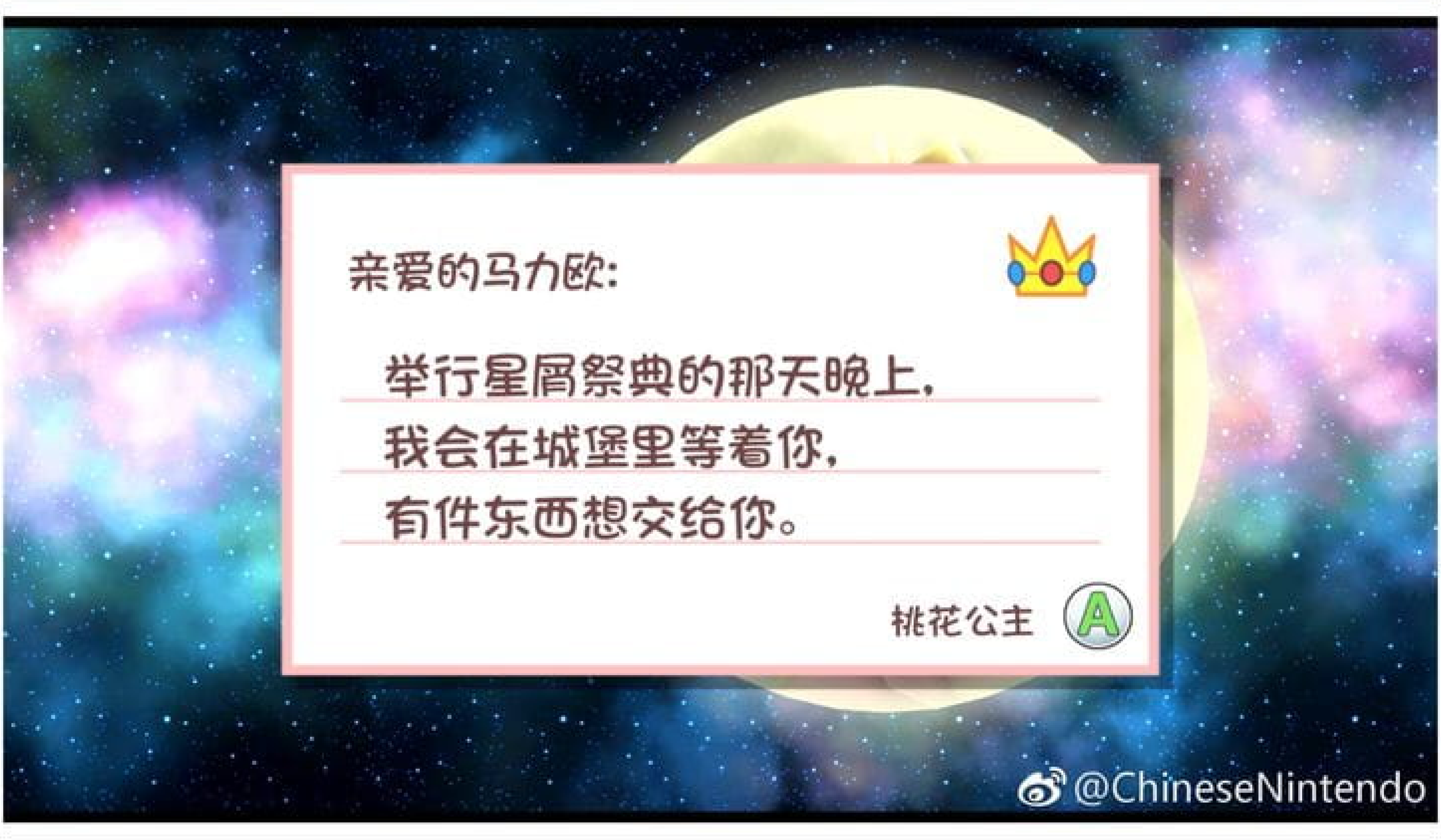
Proud to be the 6434th owner of this masterpiece. 网页链接



3 1 9

ChineseNintendo
2018-09-02

Some screenshots.



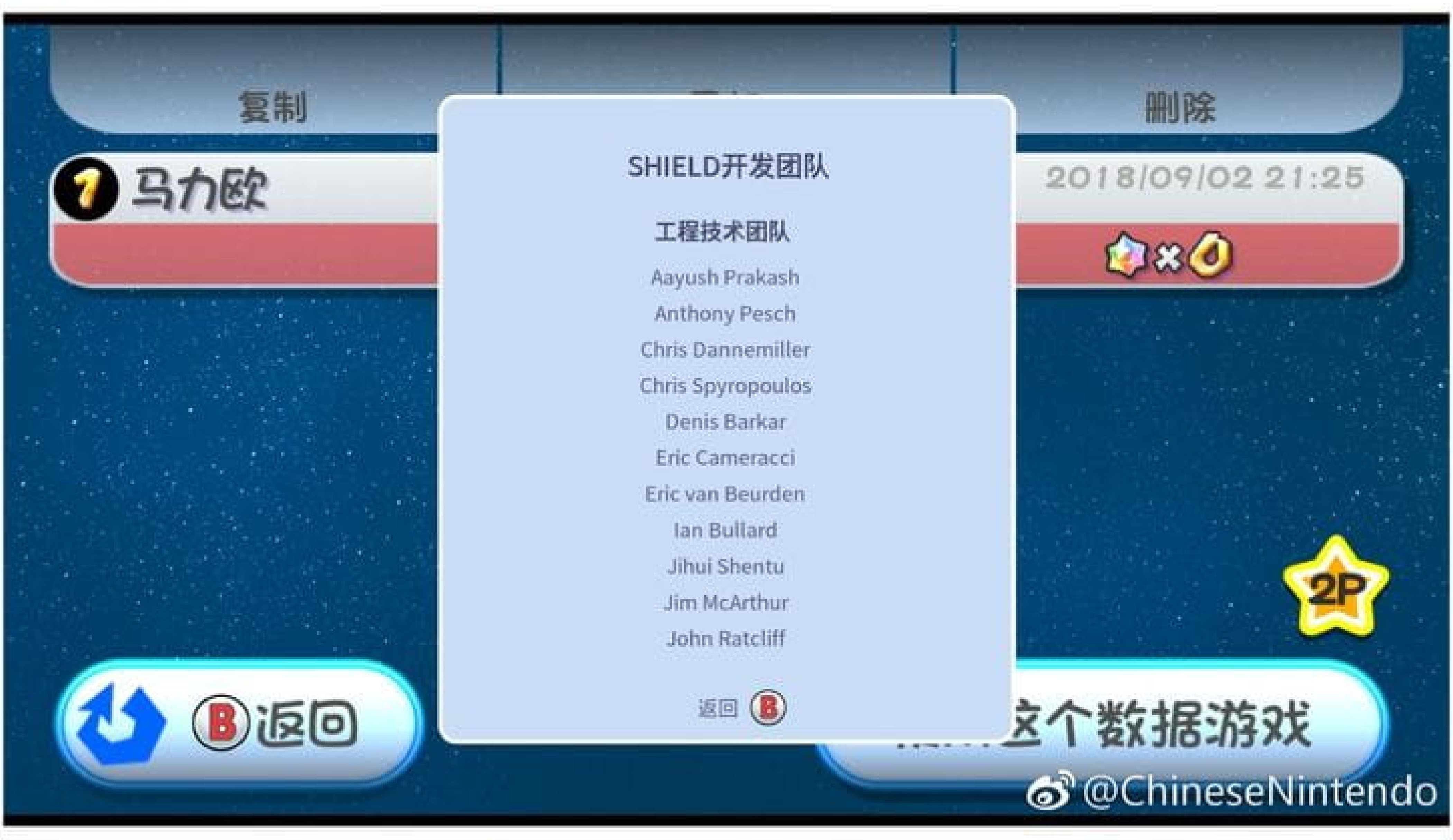
ChineseNintendo
2018-09-02

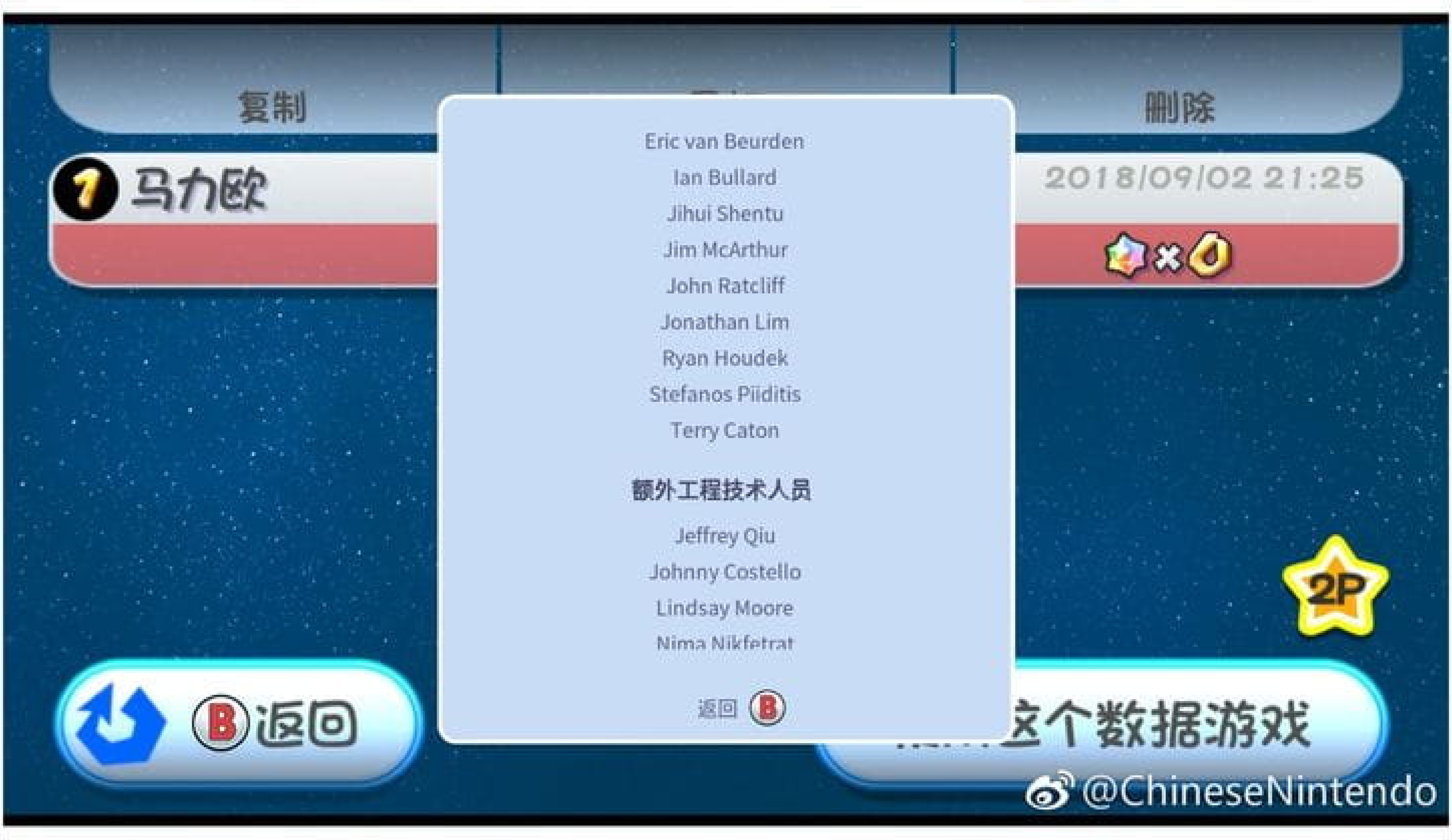
As an enhanced port or a Wii game packed with an upscaling emulator, the NVIDIA SHIELD version of Super Mario Galaxy only takes up 42% the size of the original Wii version. 网页链接

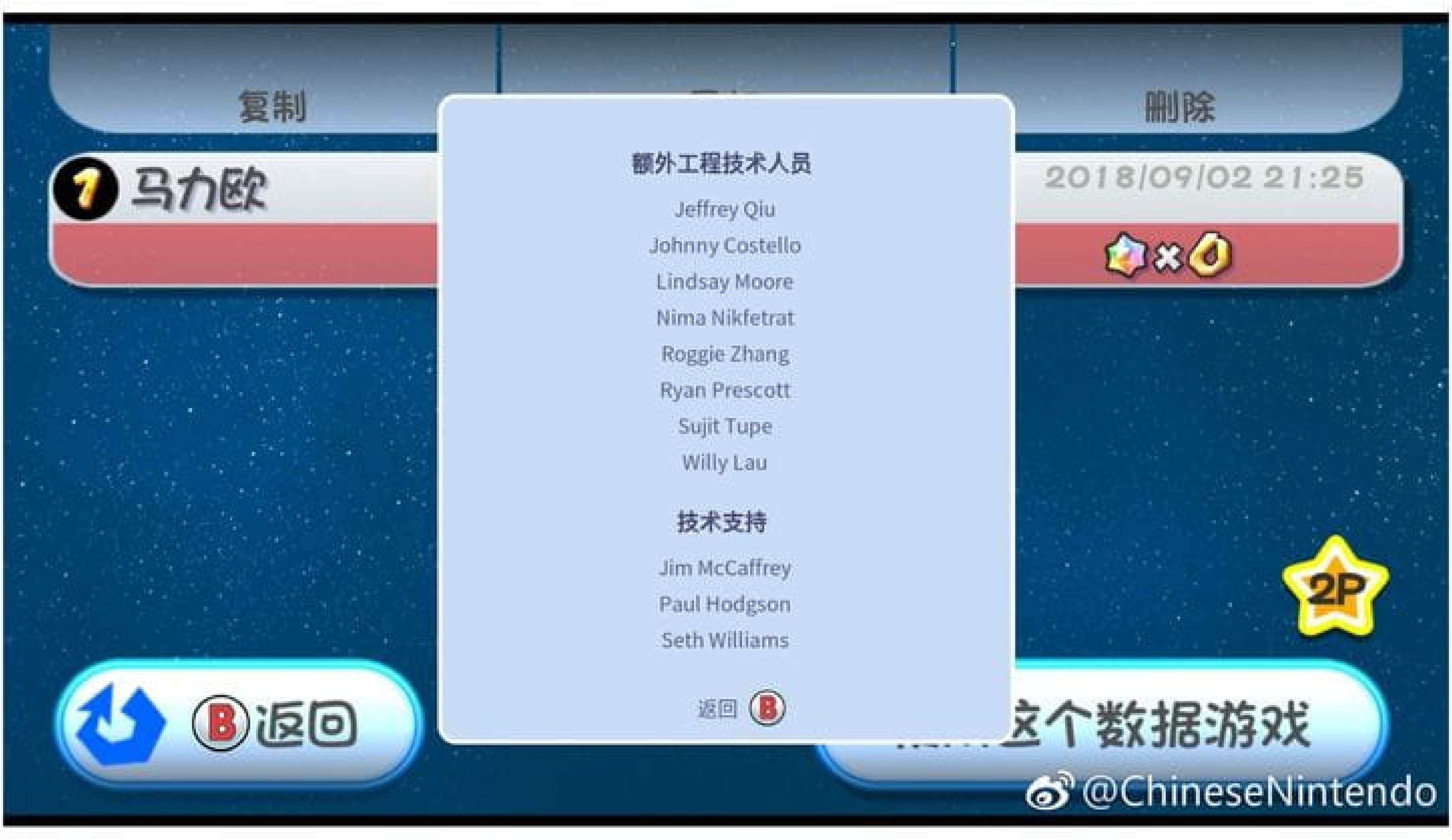
9 4 4

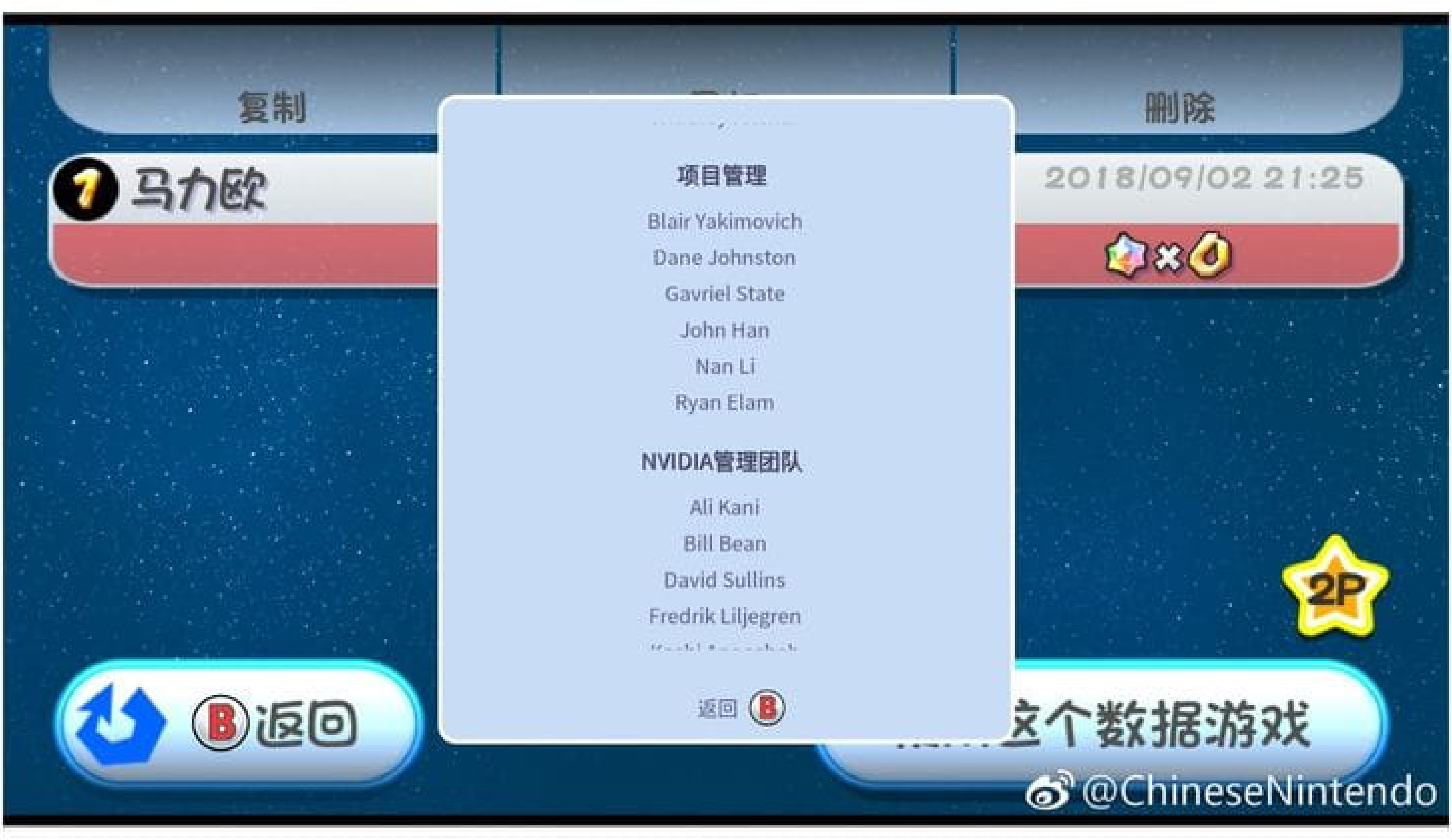
ChineseNintendo
2018-09-02

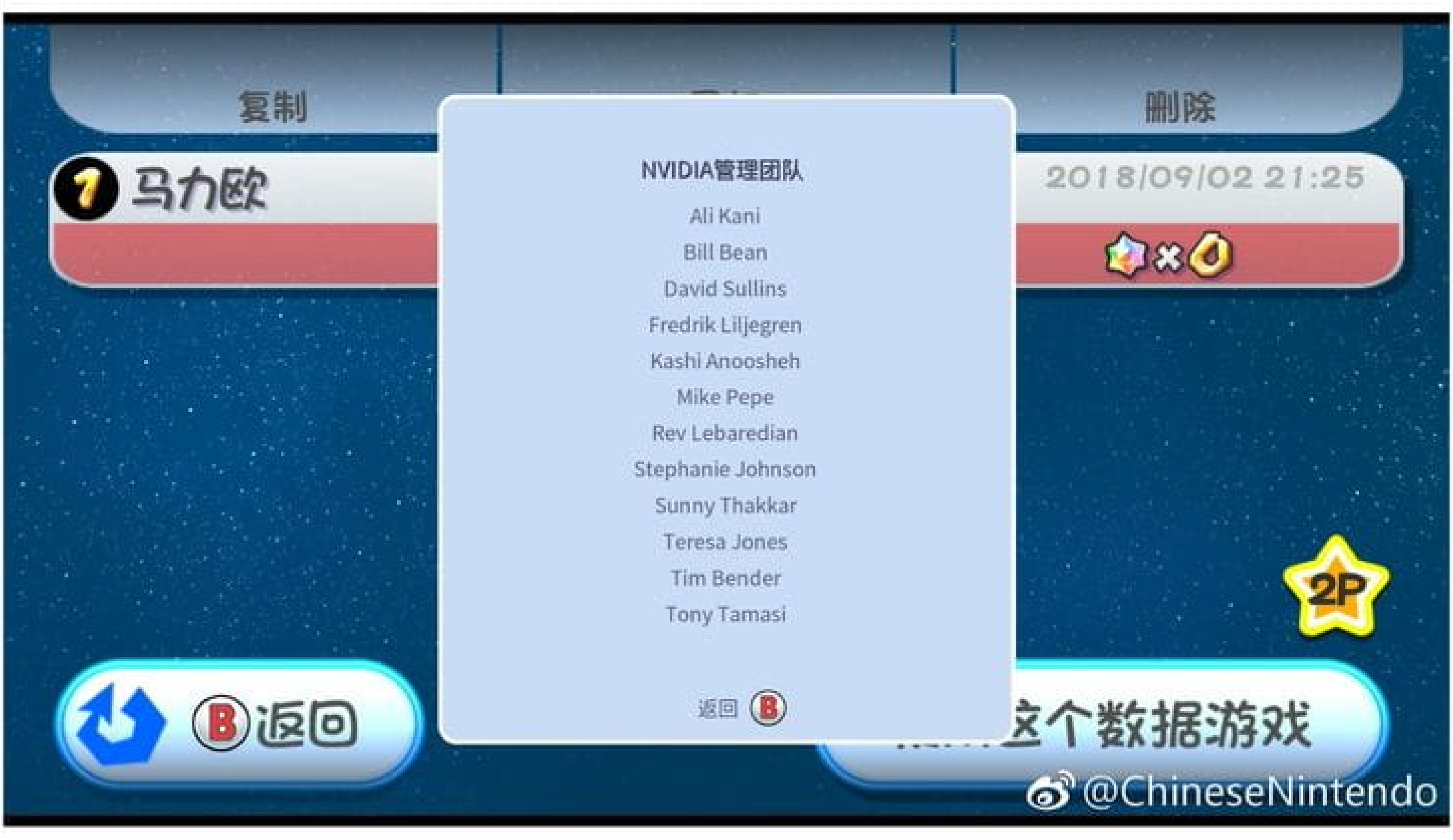
The people behind the NVIDIA SHIELD port /emulation of Super Mario Galaxy.
网页链接







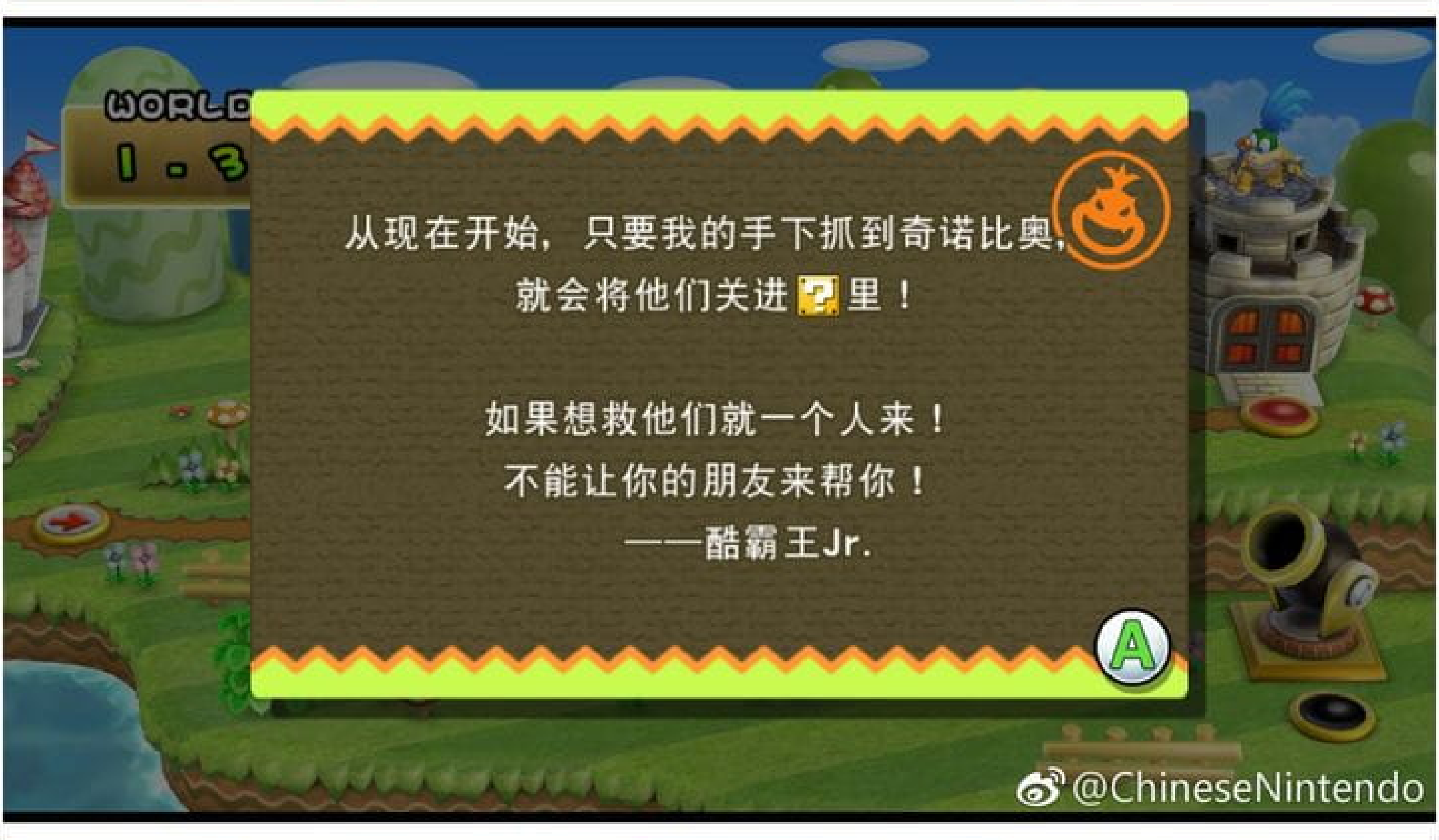




9 2 4

ChineseNintendo
2018-09-03

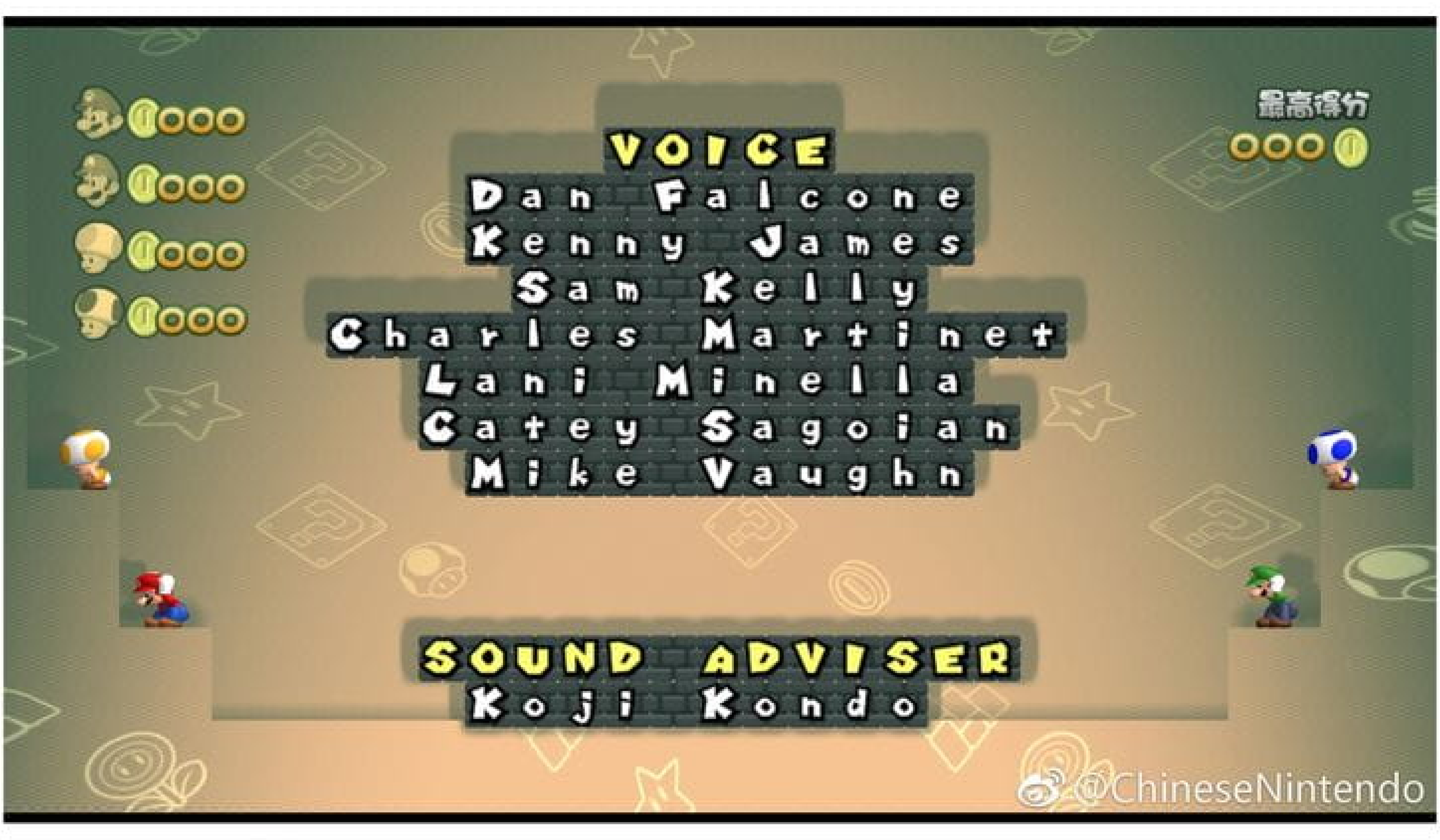
New Super Mario Bros. Wii screenshots.

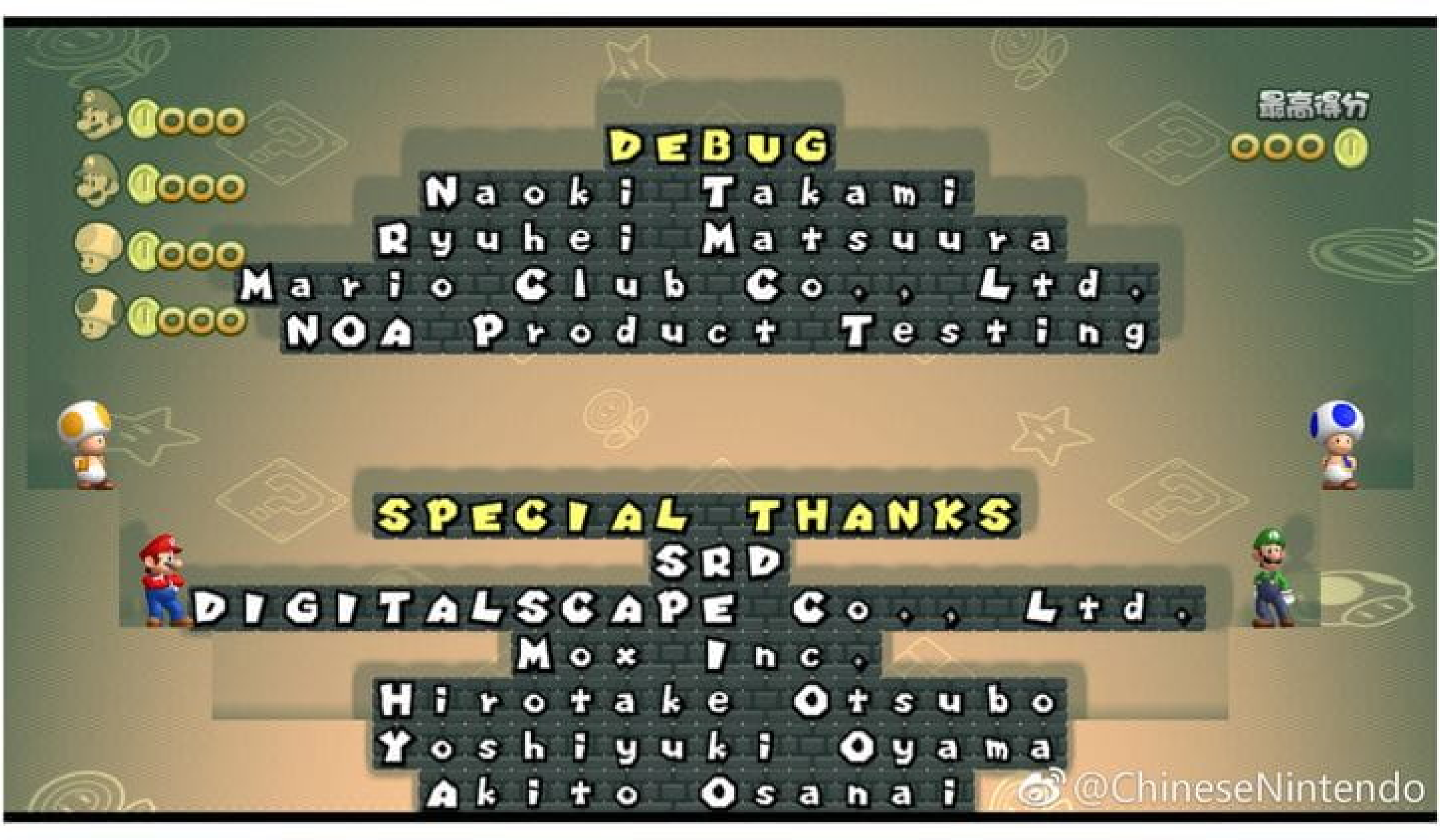


4 1 5

ChineseNintendo
2018-09-03

Unlike Super Mario Galaxy, the credits of New Super Mario Bros. Wii is entirely in English, and contains no mentions of iQue/Chinese localizarion personnel.
It is possible that this Chinese release was not an iQue Wii heritage, but was worked specifically for the NVIDIA SHIELD.
(The traditional Chinese version was released for the Nintendo Wii back in 2010)





3 2 0

ChineseNintendo
2018-09-03

[Spoilers]
Final battle and ending screens.

ChineseNintendo

2018-09-03

When NVIDIA & Nintendo ported NSMBW to SHIELD, they changed almost all controller/button related graphics, except that the door still displays a Nintendo D-pad.

网页链接

0 0 4

ChineseNintendo
2018-09-04

Glass Joe is named "Fragile Chin Joe" in the Chinese version, a possible reference to his nickname "France's Glass Jaw". 网页链接

ChineseNintendo

2018-09-04

When ported to the NVIDIA SHIELD, the Nintendo Wii games do not support rankings or achievements, and are unable to show how far a game has been completed.

网页链接

3 1 2

ChineseNintendo

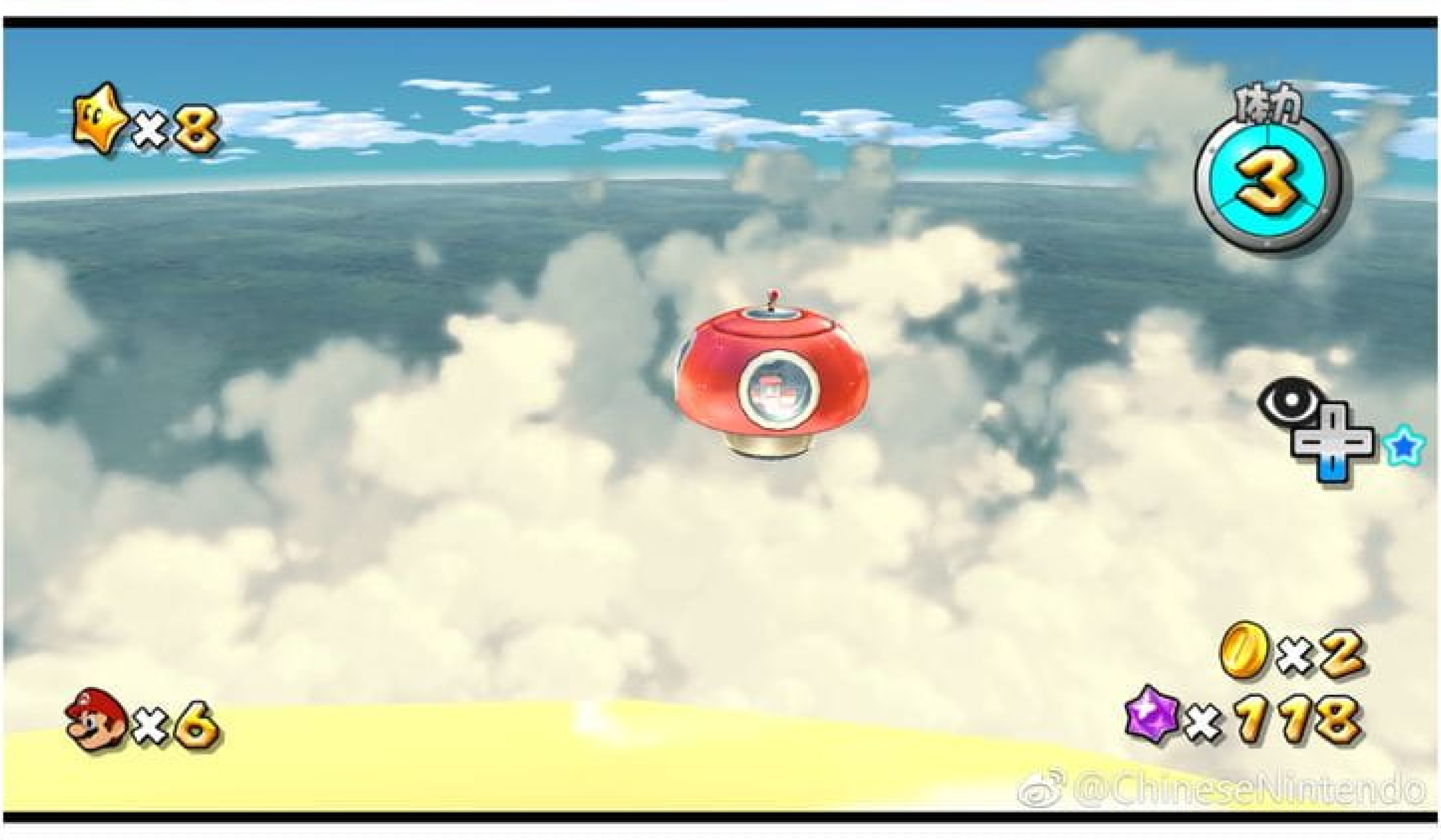
2018-09-06

When Super Mario Galaxy was ported to Nvidia Shield, almost all buttons were replaced with Xbox/Shield controller icons, except the D-pad. 网页链接

1 1 0

ChineseNintendo
2018-09-07

The Toad Brigade and the Starshroom.



ChineseNintendo

2018-09-10

Luigi in Super Mario Galaxy.

ChineseNintendo
2018-09-10

Boo Mario

ChineseNintendo

2018-09-11

Released after the global introduction of the Nintendo DS, all individually packaged iQue GBA games were sold in Nintendo DS game cases. 网页链接

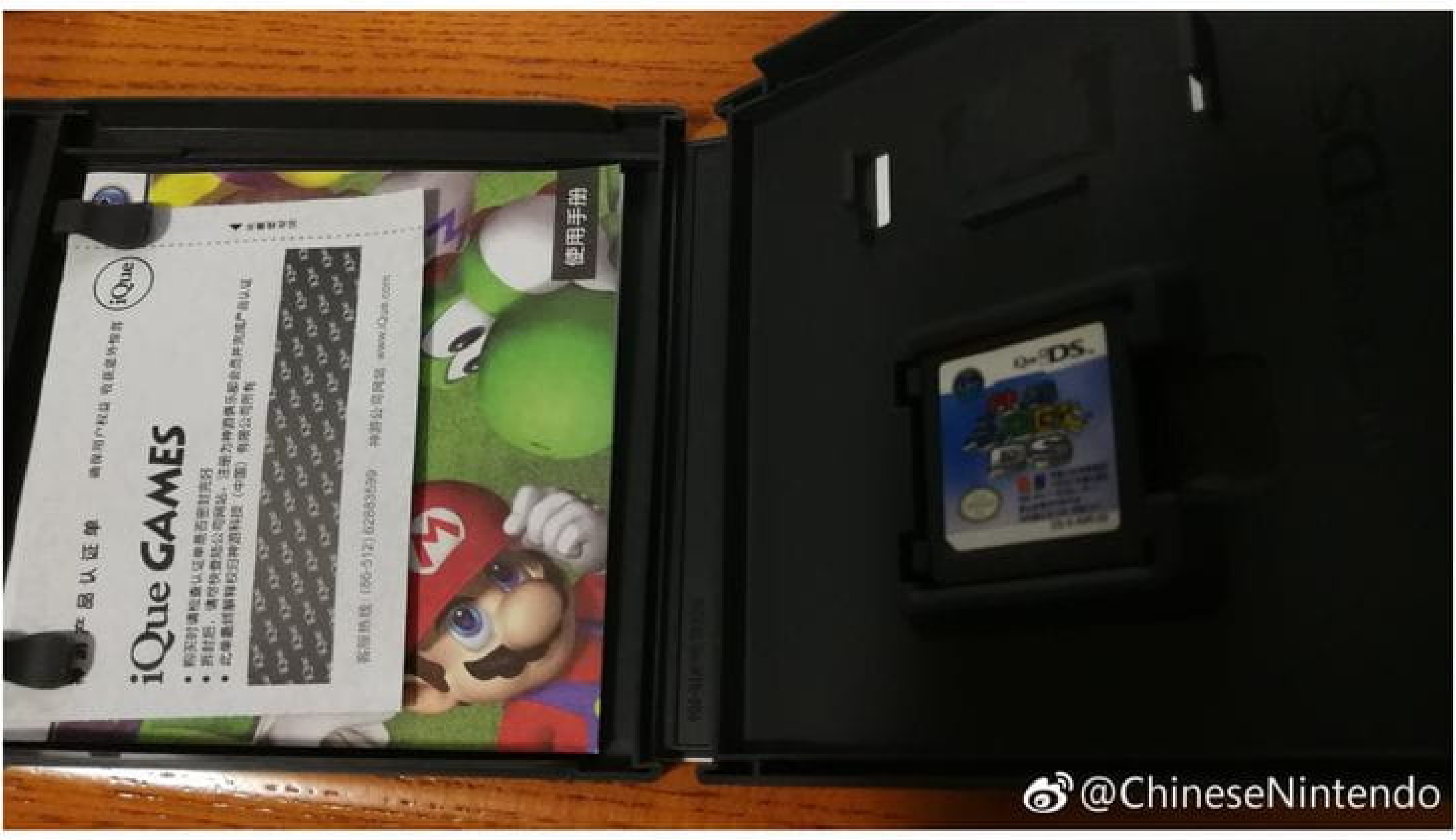
ChineseNintendo
2018-09-11

According to a Chinese videogame magazine, Keiji Honda, the President of Square Enix Shanghai, paid a very secret visit to iQue's headquarters in Suzhou in late August 2004.
The discussion between Honda and Dr. Wei Yen were said to be centered around iQue GBA SP launch titles. 网页链接

另据本刊上海消息灵通人士透露，8月底，RPG巨头史克威尔·艾尼克斯上海分社社长本多圭司先生一行在极为保密的情况下造访了神游科技，参观了神游科技在苏州的本部，并与神游科技董事长颜维群先生就双方合作事宜进行了愉快的探讨。据悉，双方探讨的内容主要集中在小神游 SP 发售时首发软件的内容，很有可能会将某著名超大作为小神游 SP 首发软件之一！

ChineseNintendo
2018-09-12

Having a genuine iQue DS game cartridge was one of my childhood dreams. Now I finally got it, after spending almost $120. 网页链接



ChineseNintendo

2018-09-12

iQue GBA images from the Chinese gaming handheld magazine King of Pocketgames SP.
The magazine spelled the game's name wrong even when the title screen was explicitly provided. 网页链接

▲小神游 GBA。

▲瓦利欧寻宝记

ChineseNintendo

2018-09-13

Some New Super Mario Bros. Wii multiplayer screens. (Settings/gameplay) 网页链接
@英伟达SHIELD

ChineseNintendo
2018-09-27

There is also a very interesting detail about this promotion:
The price of the "Special Edition" is just the same as the original MSRP without Nintendo games.
However, instead of advertising free Nintendo games, NVIDIA advertised a "272 RMB discount" (Nintendo games are 68 each)
This change is further emphasized by NVIDIA's revision on their official WeChat account.
The top article, titled on playing Nintendo games for free, was deleted and replaced by the bottom article, which now emphasized the discount.
Unfortunately, I didn't manage to save the first article on wayback machine, but memory tells me that the contents are mostly, if not 100% identical.
Deleted first article: 网页链接
Present second article: 立省272元 | SHIELD任天堂特别版上市!

ChineseNintendo
2018-09-29

Some close-up screenshots. 网页链接

ChineseNintendo
2018-10-01

In January 2017,a logo design proposed for Inner Mongolia's new Nature Museum was found to be very similar to Nintendo 64's logo.
The "explanation" for this design was the endless cycle of Nature (represented by the letter N), as well as ethnic and native flora patterns.
Source: 网页链接
and 网页链接
The designer of this logo later pulled it off the internet and apologized for art theft.
网页链接

7 7 7

ChineseNintendo

2018-10-03

@英伟达SHIELD 平台各任天堂游戏宣传片。
不要被这些宣传片的低清晰度给欺骗了，这些游戏都是以高清1080P呈现的！
ChineseNintendo的秒拍视频

9 6 11

ChineseNintendo

2018-10-03

@英伟达SHIELD 版《击拳热斗！！》工作人员列表

亦可以在YouTube上观看本视频：网页链接 ChineseNintendo的秒拍视频

1 2 3

ChineseNintendo

2018-10-06

未使用的简体中文健康与安全忠告界面--这是从Wii系统菜单的数据当中挖掘的。如果神游Wii真的发售了的话，这个界面很有可能就是神游Wii的开机画面。

网页链接

5 6 9

ChineseNintendo

2018-10-09

这样的一个操作，在《超级马力欧银河》的Wii原版中，是不可能实现的！

网页链接 ChineseNintendo的秒拍视频

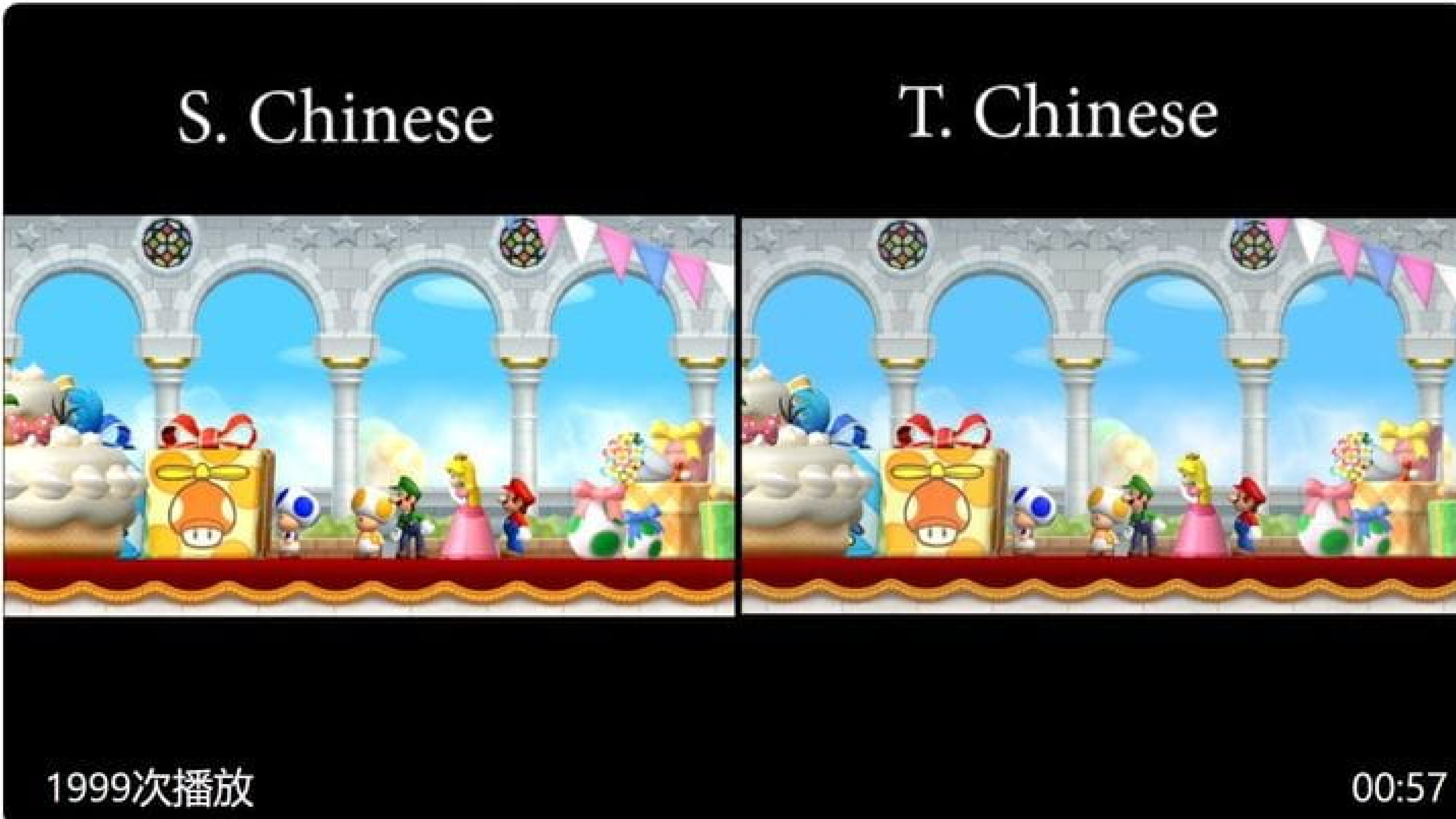
1 2 3

ChineseNintendo

2018-10-09

New超级马力欧兄弟Wii－－官方简体中文版与官方繁体中文版开头剧情视频对比

ChineseNintendo的秒拍视频



4　4　4

ChineseNintendo

2018-10-09

New超级马力欧兄弟Wii－－官方简体中文版与官方繁体中文版多个画面对比

9 3 12

ChineseNintendo

2018-10-10

《前进！奇诺比奥队长》在任天堂台湾经销商官网被错误地标注为了18+游戏。

网页链接

NINTENDO SWITCH

前進！奇諾比奧隊長

Captain Toad: Treasure Tracker

發售日：2018 / 7 / 13 (五)

遊戲類型：益智

遊戲人數：1 ~ 2 人

語　　言：日文

18+ 限制級

本作中收錄許多以獨立島嶼狀呈現的關卡，玩家要操縱主角奇諾比奧隊長在不受到敵人攻擊的情況下，順利取得寶藏通關。

產品特色

為一款益智解謎動作遊戲，大家要操縱「奇諾比奧」在一個個主題不同的箱庭關卡之中展開冒險。此外，還將加入以《超級瑪利歐 奧德賽》中場景為基礎所設計的關卡。

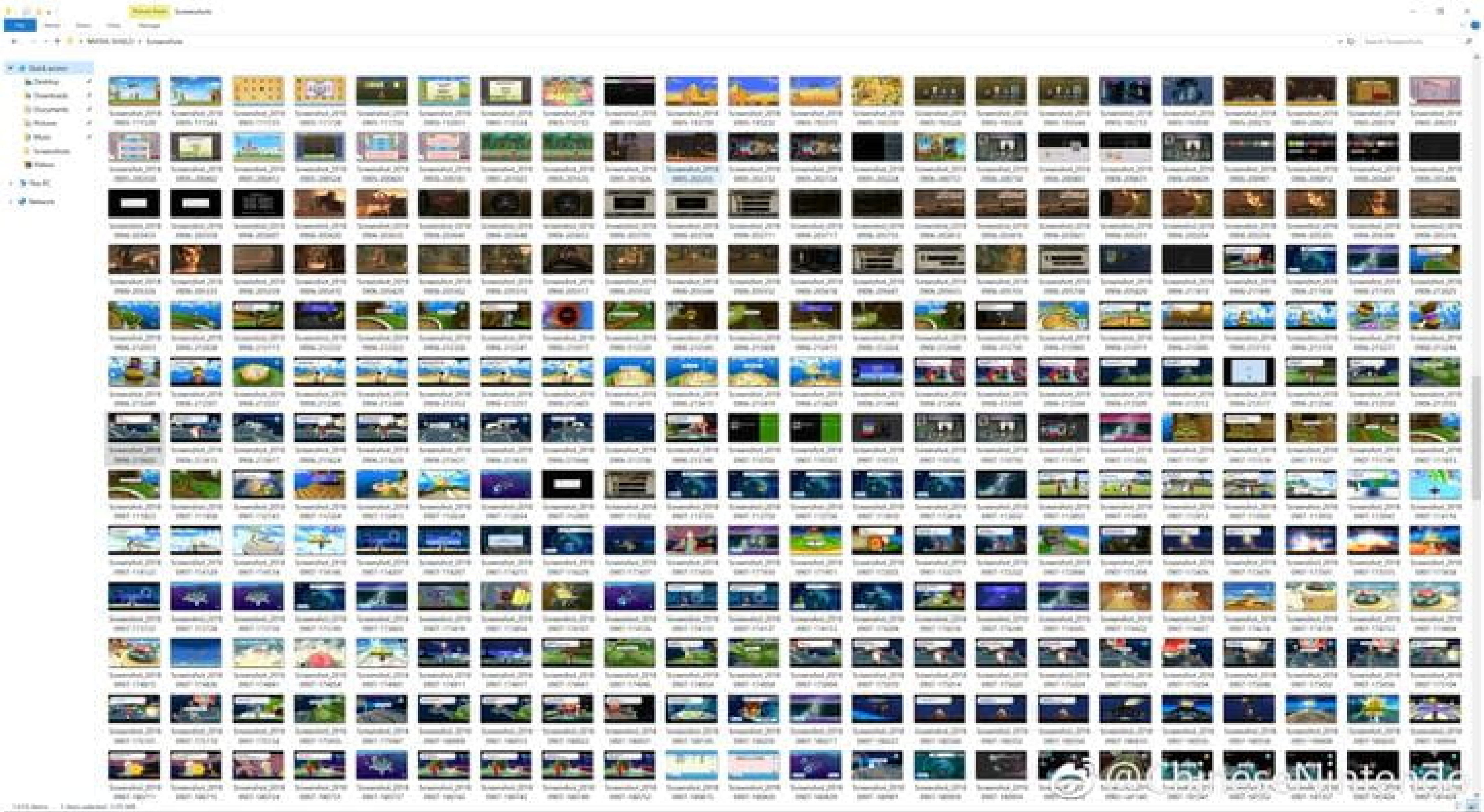
遊戲畫面

2　3　7

ChineseNintendo

2018-10-11

你们看到的通过这个账号发布的 @英伟达SHIELD 任天堂游戏截图，只是我所有保存下来的游戏截图的一小部分。
在我获得这台游戏主机的一个月当中，我拍摄了超过1,600张截图。



7 3 12

ChineseNintendo

2018-10-12

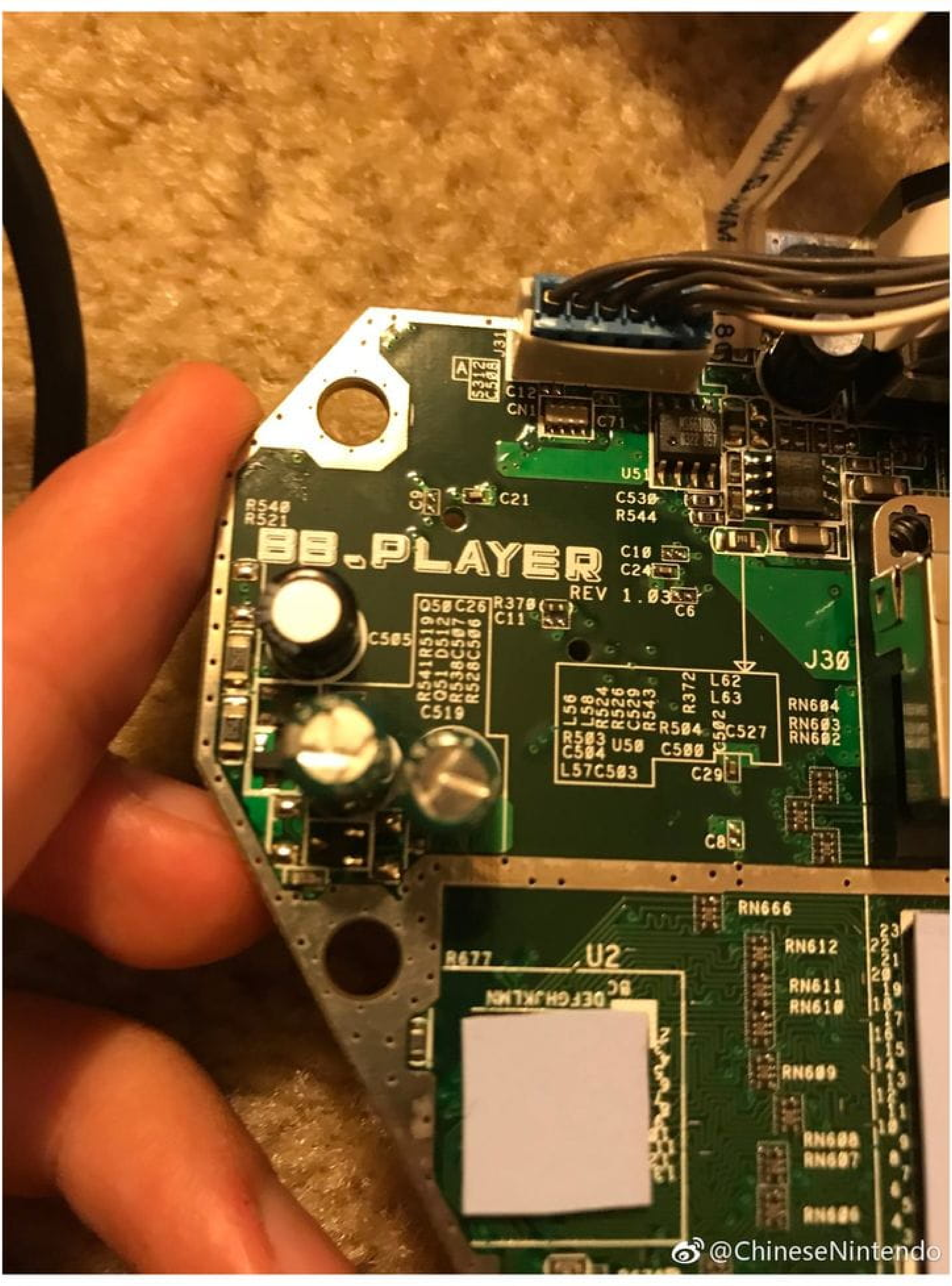
中文版的《路易吉洋馆2》封面和其他语言版本有所不同：前者封面上路易吉右手的位置被修改了一下，以至于不遮挡中文版游戏包装盒上的"Ct"图标。

网页链接

6 3 13

ChineseNintendo
2018-10-12

用户 @_PyraMC 上传的神游机拆解图。
主板上印刷着的BB-PLAYER是神游机的硬件代号。
网页链接



ChineseNintendo

2018-10-13

作为一款在2006年发售的游戏，神游版本的《超级马力欧世界》结尾的制作人员名单中，“总制作人”一项为岩田聪，而非其他版本所写的山内溥。

网页链接

4 2 1

ChineseNintendo

2018-10-14

很好的文章。虽然说的是任天堂3DS为何在台湾失败，但是这篇文章在整个大中华区应该也是适用的。

网页链接

44 3 15

ChineseNintendo
2018-10-14

神游科技制作的非卖品游戏棋《神游明星棋》。
本游戏的游玩方法基本和《马力欧派对》相同：玩家开始游戏的时候有10个金币；每消费20个金币就能兑换一个力量之星；力量之星最多者获胜。然而，这套游戏棋也采用了随机抽取奖励/惩罚卡片的机制，类似于地产大亨这一游戏。

虽然是在中国发行的游戏，但是在中国互联网上的记载非常的少。
相关阅读：-baidu.com
网页链接

14 5 7

ChineseNintendo
2018-10-14

一个智能手机游戏，使用了与《星之卡比：新星同盟》极其类似的游戏艺术字与菜单UI设计。此外，该游戏中的角色走路声音也取自《星之卡比》系列。

网页链接

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

著作权人：南京市秦淮区伊迪亚兹软件开发中心
出版单位名称：咪咕互动娱乐有限公司
审批文号：新广出审（2017）3649号
出版物号：ISBN978-7-7979-7051-8
软著登记号：2016SR345190

ChineseNintendo

2018-10-14

《超级马力欧派对》任天堂香港、神游科技与韩国任天堂本土化人员。
图片来自推特用户 Zachruff。

网页链接

8 6 10

ChineseNintendo

2018-10-16

神游科技曾有计划在中国发售《回转瓦力欧制造》，但该游戏的卡带里面包含电机原件，需要和神游发型的其他硬件一样经过政府审核。为了避免这个漫长艰苦（且可能完全无用）的步骤，这一本土化计划最终被放弃。

网页链接

10 3 7

ChineseNintendo
2018-10-22

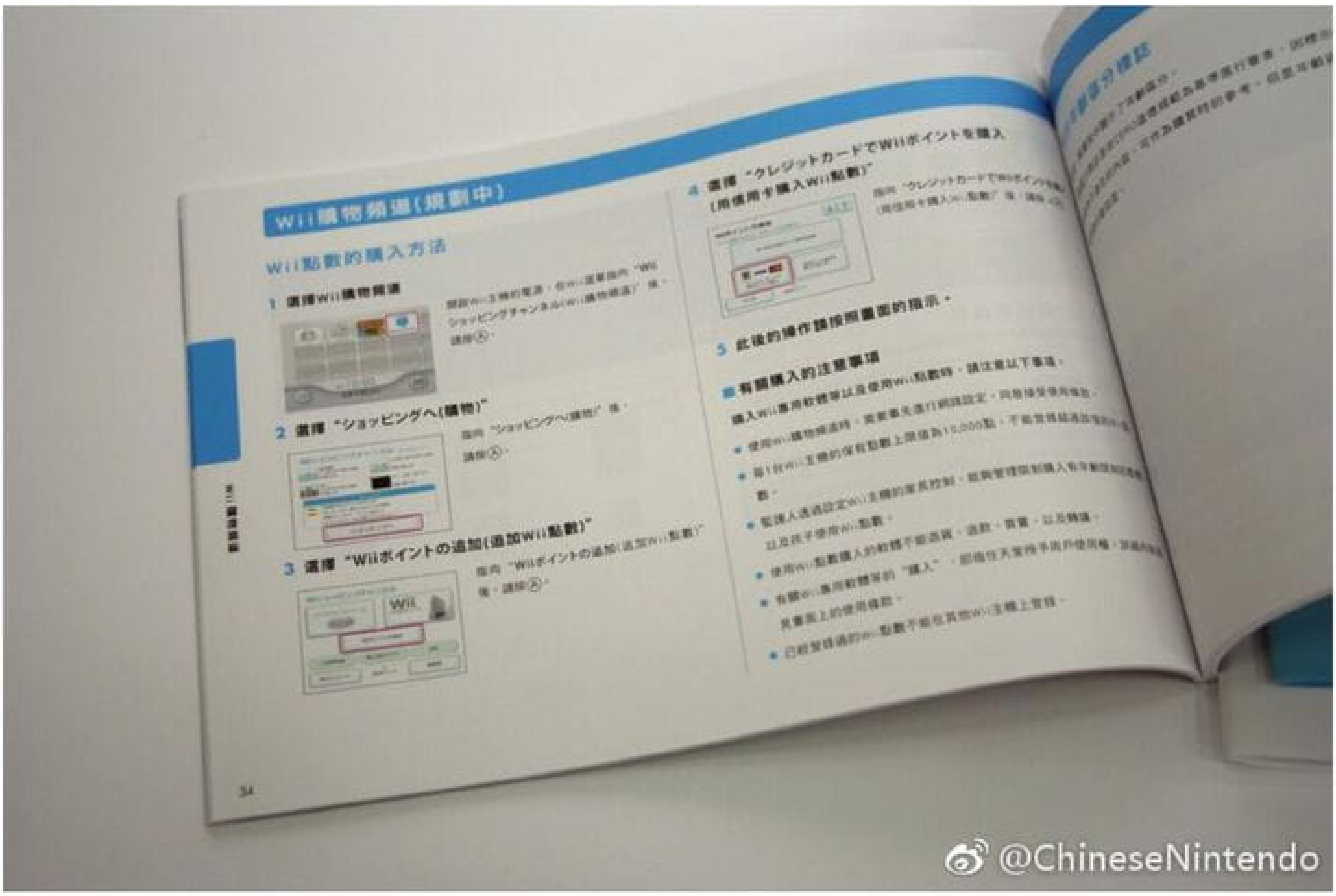
《异度神剑2：黄金之国伊拉》"中文"版封面渲染图。
这有可能是第一个把封面上的贴纸一并做入渲染图中的中文区游戏封面。
网页链接

2 0 2

ChineseNintendo

2018-11-01

繁体中文版Wii官方说明书中，提及到了Wii购物频道和游戏殿堂（Virtual Console）。
这两个项目在说明书中被标注为“规划中”，然而这两个服务最终并未登录香港和台湾地区的任天堂Wii。



ChineseNintendo

2018-11-01

英伟达Shield版《New超级马力欧兄弟Wii》与《击拳热斗！！》游戏中的手柄低电量警告。
《超级马力欧银河》与《塞尔达传说：黄昏公主》中貌似并不会出现类似的提示。
🔗网页链接

ChineseNintendo

2018-11-04

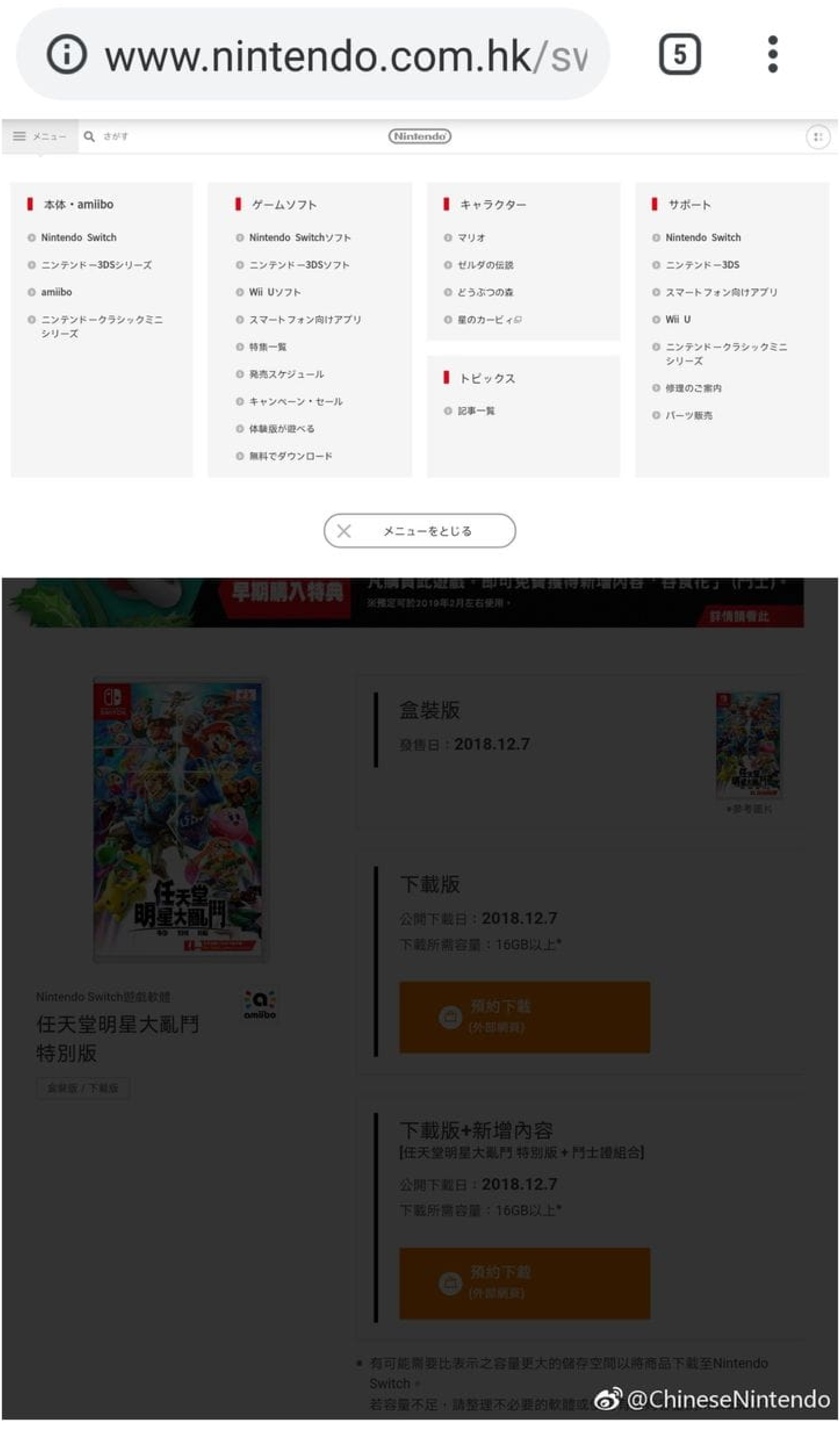
各位拜访WePlay展会的朋友们，如果有机会拜访 @英伟达SHIELD 展台的，任天堂游戏相关的图片或者信息请务必考虑投稿！

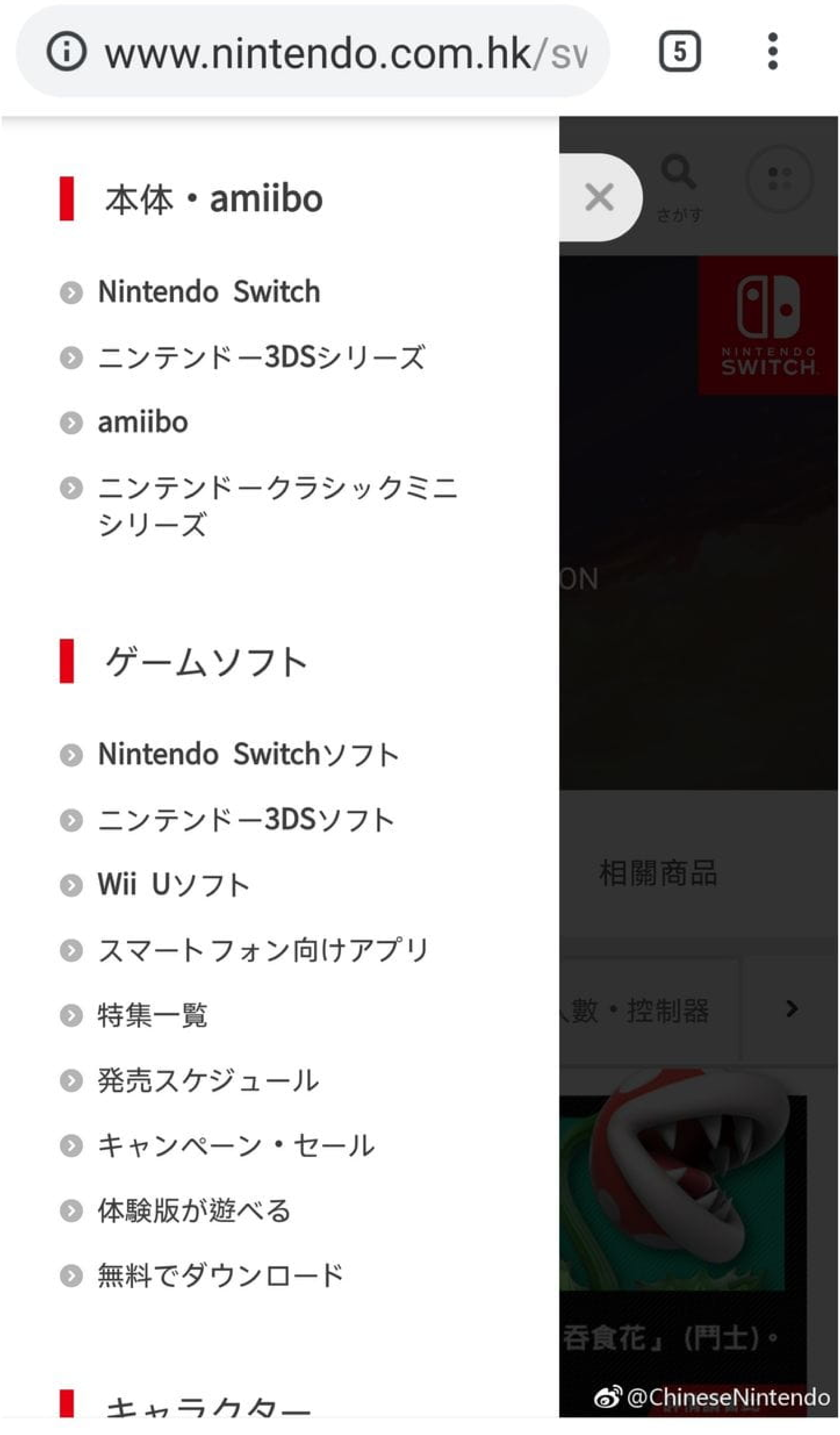
如果您能够访问Twitter，可以在Twitter上直接上传图片或视频并 @ChineseNintendo 。这样就我可以直接转发了。

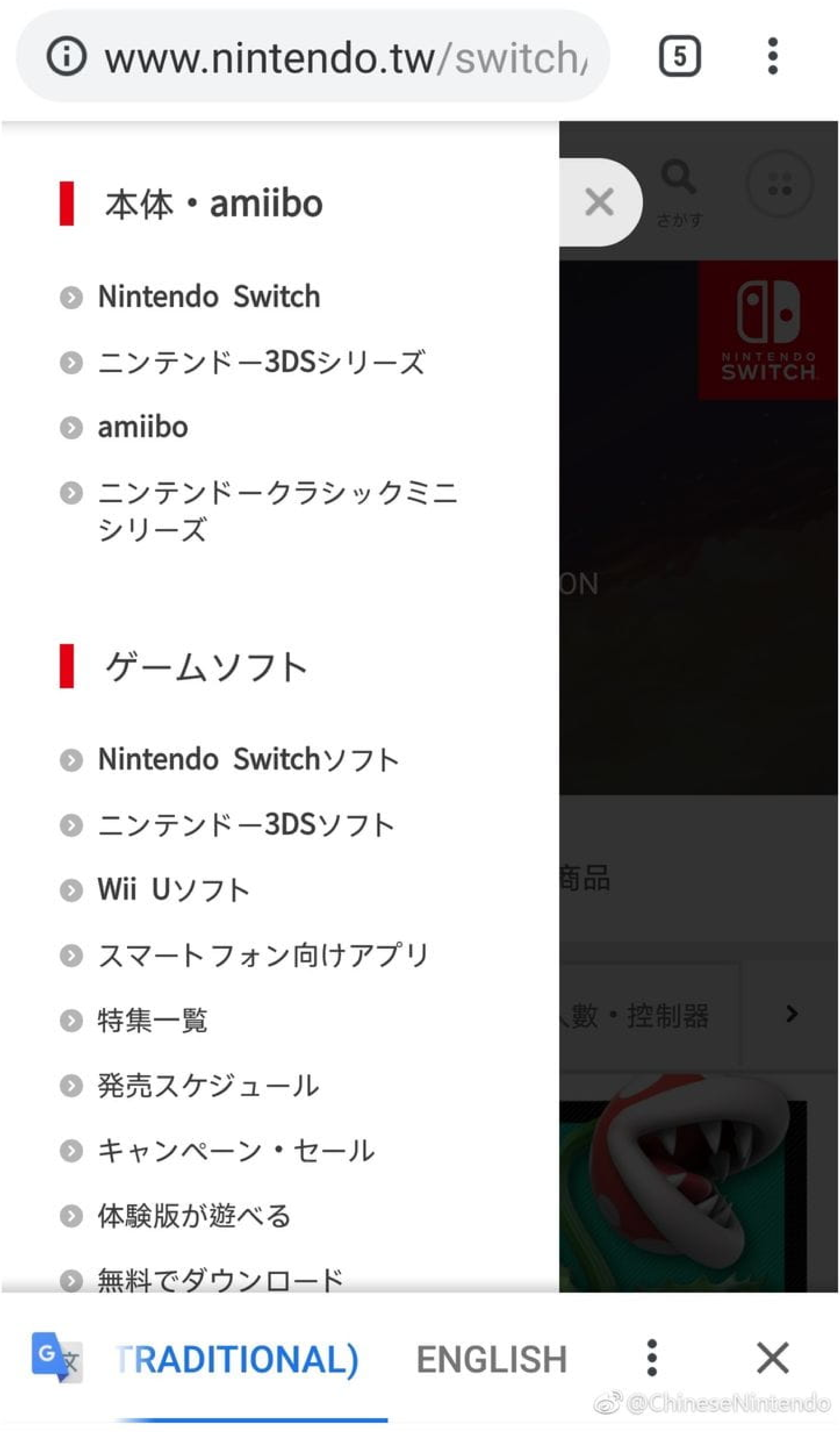
6 3 7

ChineseNintendo
2018-11-06

任天堂香港与任天堂台湾的《任天堂明星大乱斗》特别版页面依然保留了链接往日本任天堂多个页面的下拉菜单。
可能是网站的管理员在翻译的时候忘记了将该一下拉菜单删除。
网页链接







2 0 2

ChineseNintendo
2018-11-06

低清晰度的《任天堂明星大乱斗特别版》中文封面图。
和以往不同该封面图右上角的"对应中文"字样下面有括号内五个小字，但是由于清晰度太低，目前还无法解析。
网页链接

22 15 4

ChineseNintendo
2018-11-08

《星之卡比 新星同盟》第三弹 DLC 新增角色官方繁体中文名称。

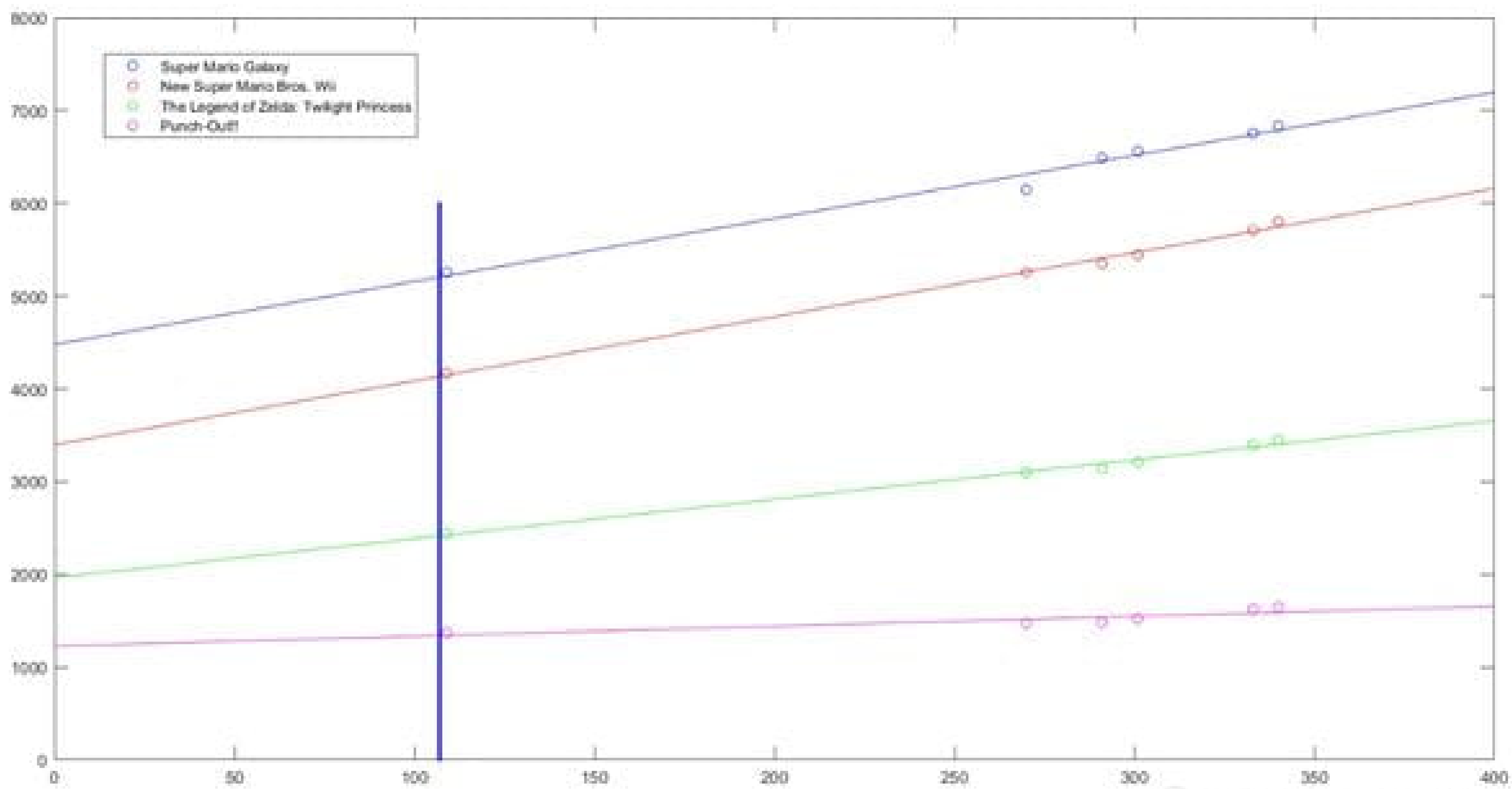
网页链接

5 0 2

ChineseNintendo

2018-11-11

这是使用MATLAB对我目前收集的 英伟达Shield 上任天堂游戏下载量数据进行的线性回归。
图二是采集的数据。向量 t 代表与英伟达Shield在中国大陆发售的时间差。以12月5日2017年为0，以此类推，今天（11月10日2017）是第340天。下面的向量分别是游戏在这些天的下载量。
图三是线性回归参数。向量的第一项是斜率，第二项则是y-截距。
图四是均方根误差。




```
t = [109 270 291 301 333 340];
smg = [5256 6146 6489 6564 6756 6833];
nsmb = [4168 5257 5349 5445 5712 5805];
twipri = [2442 3099 3146 3209 3395 3451];
punch_out = [1373 1474 1484 152[illegible] 1627 1649];
```

linear_fit_twipri	[4.2351,1.9633e+03]
linear_fit_smg	[6.7957,4.4786e+03]
linear_fit_punch_out	[1.0716,1.2277e+03]
linear_fit_nsmb	[6.907[illegible],3.3966e+03]

e_twipri	32.6811
e_smg	75.4799
e_punch_out	44.0647
e_nsmb	37.5264

ChineseNintendo

2018-11-14

iQue神游正式启动 -中国电视游戏产业今天腾飞!

（中国、日本、美国9月24日讯）

电视游戏被誉为继文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧、影视之后的“第九艺术”，是当代文明的杰出成果、更是现代化家庭娱乐的标志性产品，其在经济上的潜力也早已彰显无疑，据统计，全球电视游戏业年产值高达二百多亿美元、已超过同期电影业的产值，近年更以超过二位数的年增长率快速发展，在一些发达国家早已成为国民经济的重要组成部分，但遗憾的是，由于盗版、水货等原因，多年来中国电视游戏产业始终未能正常启动，国人也几乎无缘享受到这一属于全人类的文化财富。

如今这个局面有望被打破：2003年9月24日，中国的神游科技有限公司的主机将于近日与中国的消费者见面，大量世界一流的中文游戏也将同步陆续上市；同时，神游的另一项战略计划也在有序进行之公司（iQue Ltd.）和世界游戏产业先驱任天堂公司有限公司(Nintendo Co., Ltd.)同步发表联合公告，宣布将世界一流的电视游戏产业正式在中国启动，一系列以“iQue神游”命名的、具有国际最先进图形处理技术、可升级操作系统及上网功能的家庭三维电视游机由中、美、日合作甚至中国独力开发的高性能电子游戏产品即将在不久的将来首度出现在国际主流游戏市场。

据悉，神游公司是由美国科学界和管理界的华裔杰出代表颜维群博士（Dr.Wei Yen）和日本任天堂有限公司于2002年以美日对等方式投资而成立的电子游戏及智能公司，双方投资包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产、其投资力度类似任天堂在北美市场的规模。至此，中国将成为继美、日之后，全球第三个拥有电视游戏完整产业链的国家，神游的出现无疑带给处于徘徊期的中国软件业一个乘势而起的理想平台；同时，神游游戏将坚持 “健（康益智）、全（年龄级）、精（品游戏）” 的风格，并以此做为一家有社会责任感的行业领导企业——神游公司的长期经营准则，因而也得到有关部门的高度评价和大力支持。

网页链接

13 2 6

ChineseNintendo
2018-11-14

单纯，但绝不简单 ——ChinaJoy展会上的iQue

2004年1月16日至18日，因开发"神游机"而备受业界瞩目的iQue在北京展览馆举行的首届"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"（简称ChinaJoy）首度亮相。这是中国有史以来规模最大的游戏展览，共有129家国内外游戏厂商和相关媒体参加了这次游戏业界盛会，同时进行的还有国际数码互动娱乐产业高峰论坛、亚洲电子娱乐技术讲座等学术交流，以及Cosplay嘉年华、电子竞技运动会等现场互动表演。

1月17日上午，iQue董事长颜维群博士作为展会特邀嘉宾在高峰论坛上发表了专题演讲，向政府机构、媒体和业界人士阐释了对中国电子游戏现状的看法、电子游戏的本质和建设性回馈以及iQue的核心理念。与此同时，公司参展人员还与更多的大众媒体进行了广泛而密切的交流，并在展会现场搜集了当代国内外游戏界的最新动态和大量资料。

与此前的公众形象策略相类似，这次iQue赴京参展并没有对外界大肆张扬，但作为首家进军中国电视游戏产业的企业而言，人们对iQue的每一次亮相都投来了关注的目光，ChinaJoy展会也不例外，iQue游戏的主角——马力欧的形象非常醒目地出现在展会大门前的巨幅海报上。

iQue展台没有任何具体的游戏产品功能演示，而是将重点放在展示核心理念、营造悬念和惊奇上。
iQue展台设计曾数易其稿，最终从三套图纸中甄选出符合参展理念的最佳方案，从展台整体设计到展品布置均强调简洁明快，突出展品的高贵和神秘感，并让大家把注意力集中到"iQue：超越智慧"的实质内涵。

iQue租用了北京展览馆第12号展区西北角的一个展位，风格简洁的展台主体由一道弧形的不锈钢板面墙和发光地板组成，面墙中间有一个直径30公分的展示窗，神游机在灯光和黑色丝绒布的印衬下显得神秘而高贵，引发了许多参观者的好奇心，纷纷上前一探究竟。

可以看出，和绝大多数以华丽的声光电效果、Cosplay表演和花枝招展的"游戏美眉"吸引观众眼球的参展商所不同的是：iQue的展位在单纯朴素之中显得匠心别具，让人耳目一新，颇有"众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处"的感觉。

网页链接

ChineseNintendo
2018-11-15

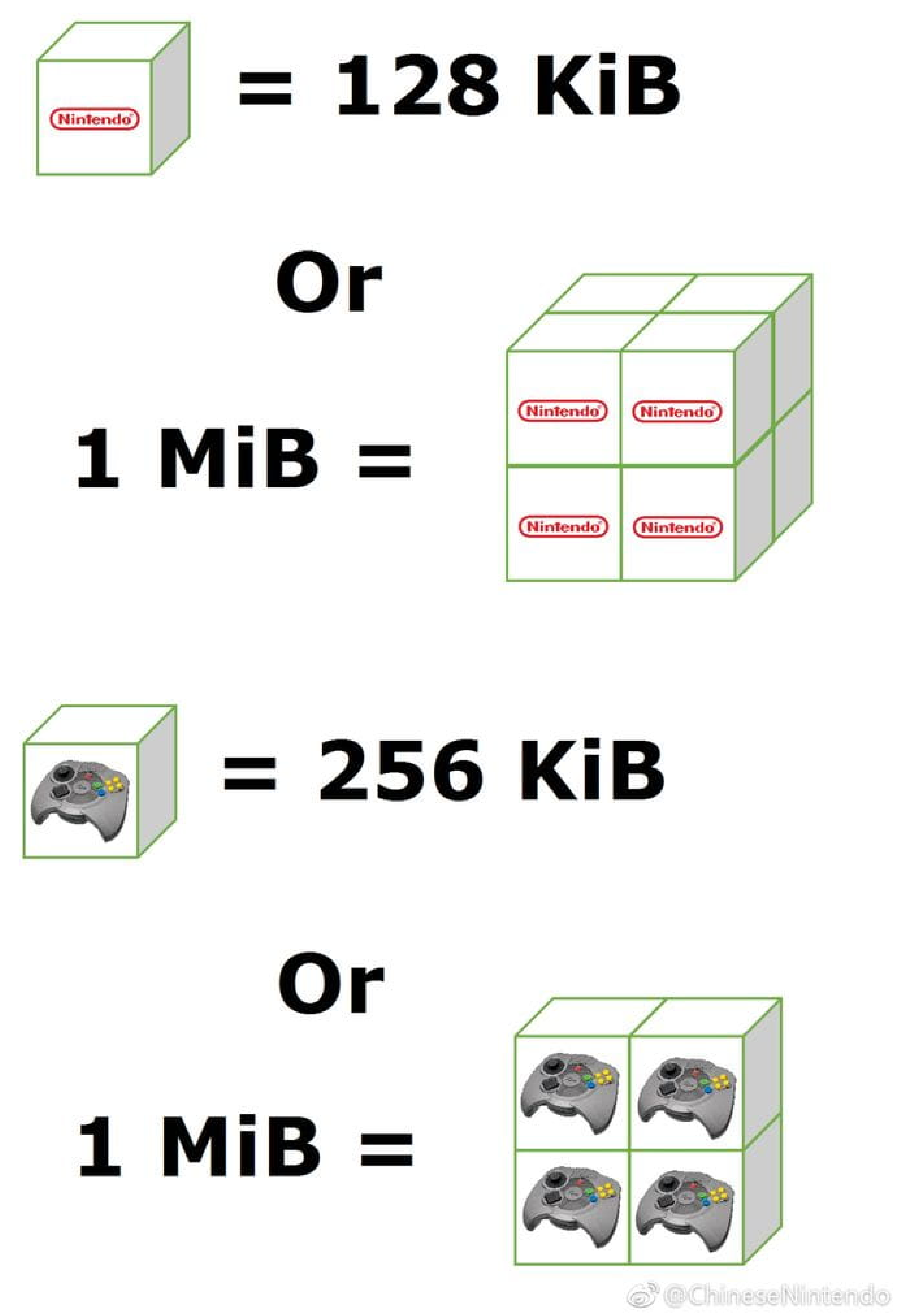
任天堂在其以往的部分家用机和掌机中使用过一个叫做"格"的计量单位。一个"格"的大小是128千字节，换句话说，1个兆字节 = 8 "格"。

然而，神游机打破了任天堂的这一标准。一个神游机的一"格"的大小是256千字节，是任天堂的一"格"的两倍。

图二是部分游戏的【加密】数据在个人计算机上和神游官网上分别以字节和"格"计量的大小，有兴趣的朋友可以自己计算一下。

图三是神游机游戏储存媒介"神游卡"的拆解图。可以看到，神游卡使用了三星公司型号K9F1208U0M-YCB0的闪存芯片。该芯片的容量是64兆字节，然而"神游卡"的容量却只有240"格"。如果一"格"只有128千字节，那么128×240/1024 = 30兆字节，一半以上的空间似乎不翼而飞了。然而，如果用256字节进行计算，那么256×240/1024 = 60兆字节.
这样的容积看上去更可信。

网页链接

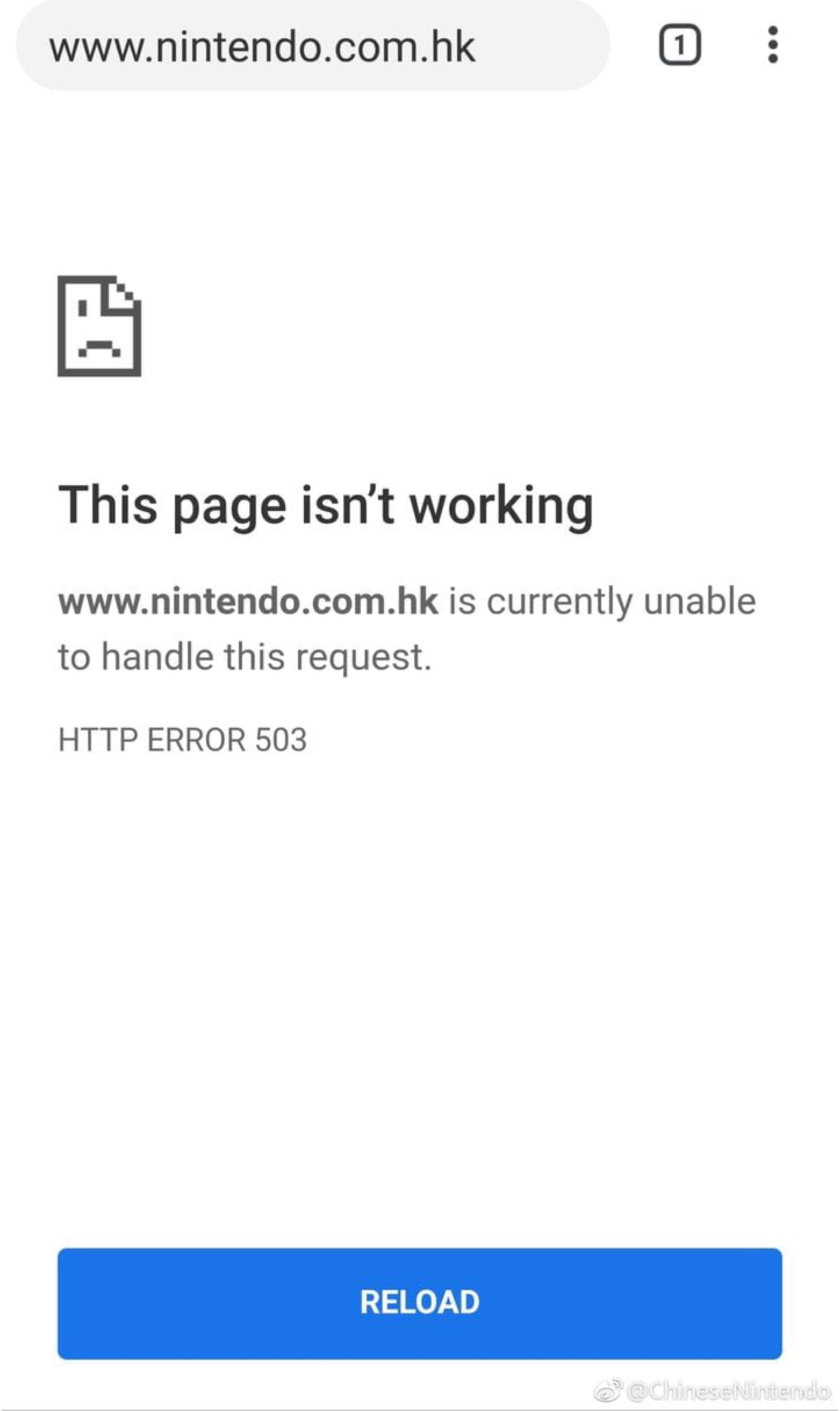


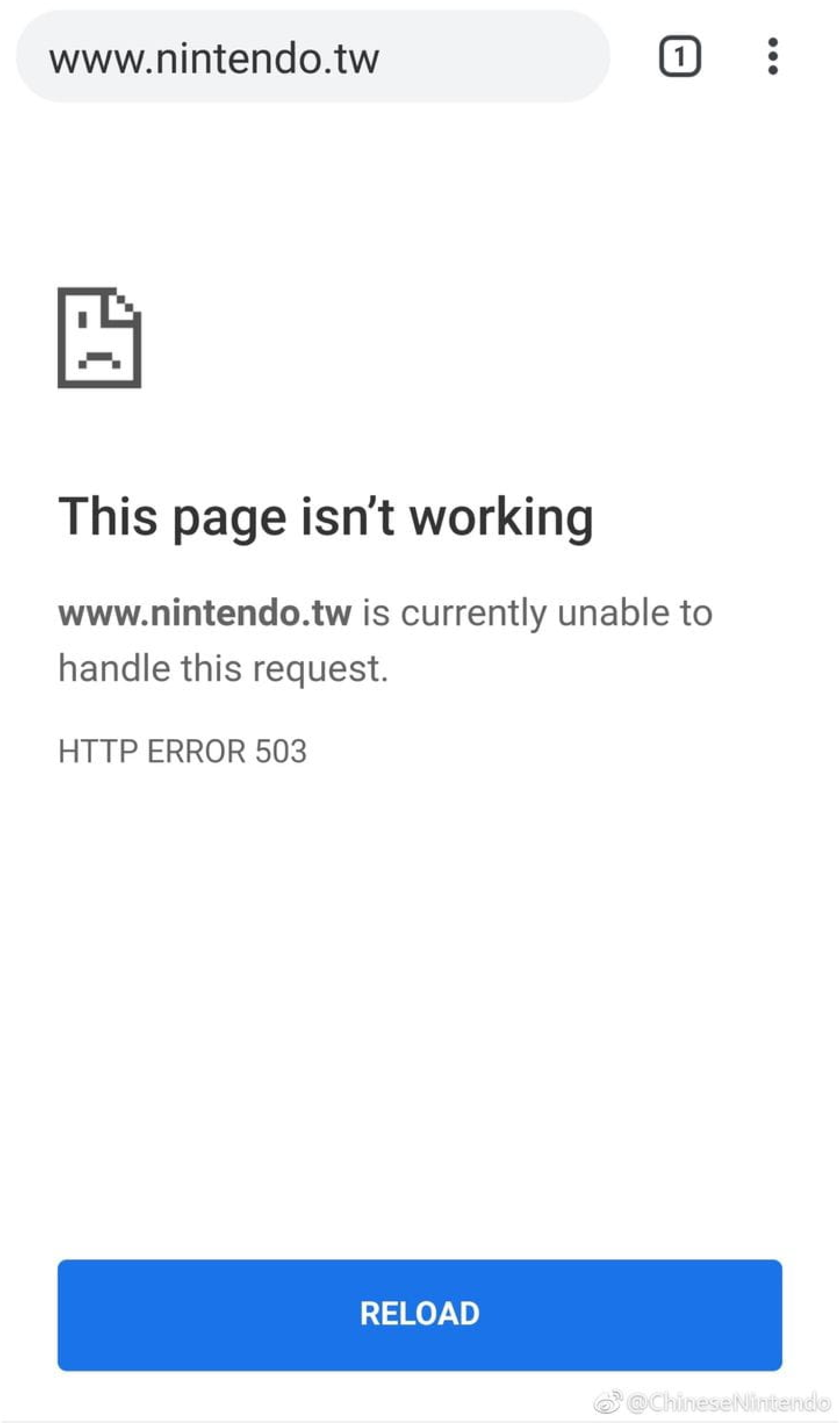
K9F1208U0M-YCB0, K9F1208U0M-YIB0

64M x 8 Bit NAND Flash Memory

ChineseNintendo
2018-11-16

任天堂香港、台湾官网目前无法正常访问。
神游科技官网目前可以正常访问。
网页链接





关于我们 / About Us

神游科技（中国）有限公司是一家于2002年创立的电子游戏及智能公司，公司坐落于苏州工业园区美丽的金鸡湖边。

母公司——日本任天堂株式会社，其品牌“Nintendo”是全球游戏业中以游戏文化的代名词在全球确立的知名品牌，创造了众多面向世界的独创的硬件和软件娱乐产品。任天堂一直致力于以“通过商品和服务给世人带来笑脸”的信念为根本，积极实施“扩大游戏人口”这个基本战略。

当今世界，新产品和新服务毫无预兆地从世界各地涌现。一边顺应时代变化的速度，一边不断提出任天堂最重要的“娱乐正是有与其他不一样的价值”的【独创】精神的新方案，绝对不是一件容易的事情。

神游科技（中国）有限公司作为日本任天堂株式会社在华的唯一企业，多年来同时

ChineseNintendo

2018-11-16

2016年11月16日，一个盗版用户在增田顺一的《精灵宝可梦 日/月》的倒计时推文下发布了其运行泄漏的盗版cia的图片。

这一用户的行为引来了大量中国玩家的愤怒：很多人在增田先生的推文下表达了自己的强烈支持，也有很多人毫不留情地对这个知识产权的偷窃者进行了谴责。

在《精灵宝可梦 日/月》的cia泄漏后在国内传播的同时，一个佯装成《精灵宝可梦 日/月》的cia也在同步传播。然而，该佯装的cia拥有的只是和《精灵宝可梦 日/月》一样大小的垃圾数据，且其标题描述被编辑成了辱骂企图不劳而获者的词汇。

网页链接

ChineseNintendo

2018-11-16

神游科技的《塞尔达传说：时光之笛》宣传图

网页链接

11 2 10

ChineseNintendo

2018-11-16

《星之卡比：新星同盟》全部参与制作的神游员工。

网页链接

3 1 8

ChineseNintendo
2018-11-16

神游科技保修相关印刷品。

网页链接

3 0 4

ChineseNintendo

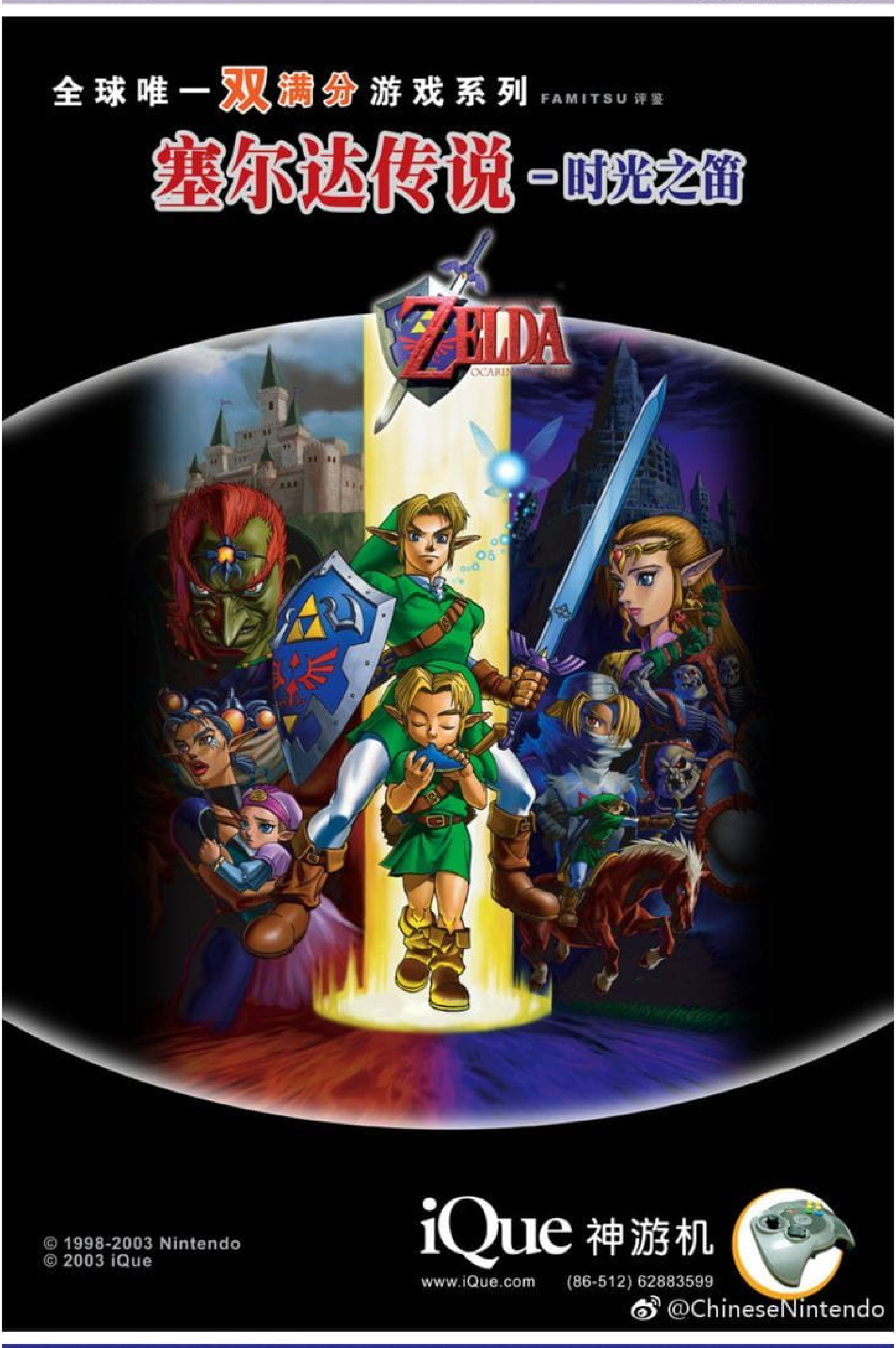
2018-11-16

路虽远，行则将至。道虽迩，不行不至。

6 3 11

ChineseNintendo
2018-11-17

15年前的今天，（11月17日，2003年）神游机（iQue Player）在中国发售。
首发同步发售的游戏软件有《塞尔达传说：时光之笛》、《神游马力欧》、《星际火狐》、《马力欧医生》与《水上摩托》。
一起访问一下神游机的官方网站，深入了解一下这一台本应在中国家喻户晓，却最终遁世无闻的、神秘的中国市场向主机！
网页链接



34 7 15

ChineseNintendo
2018-12-02

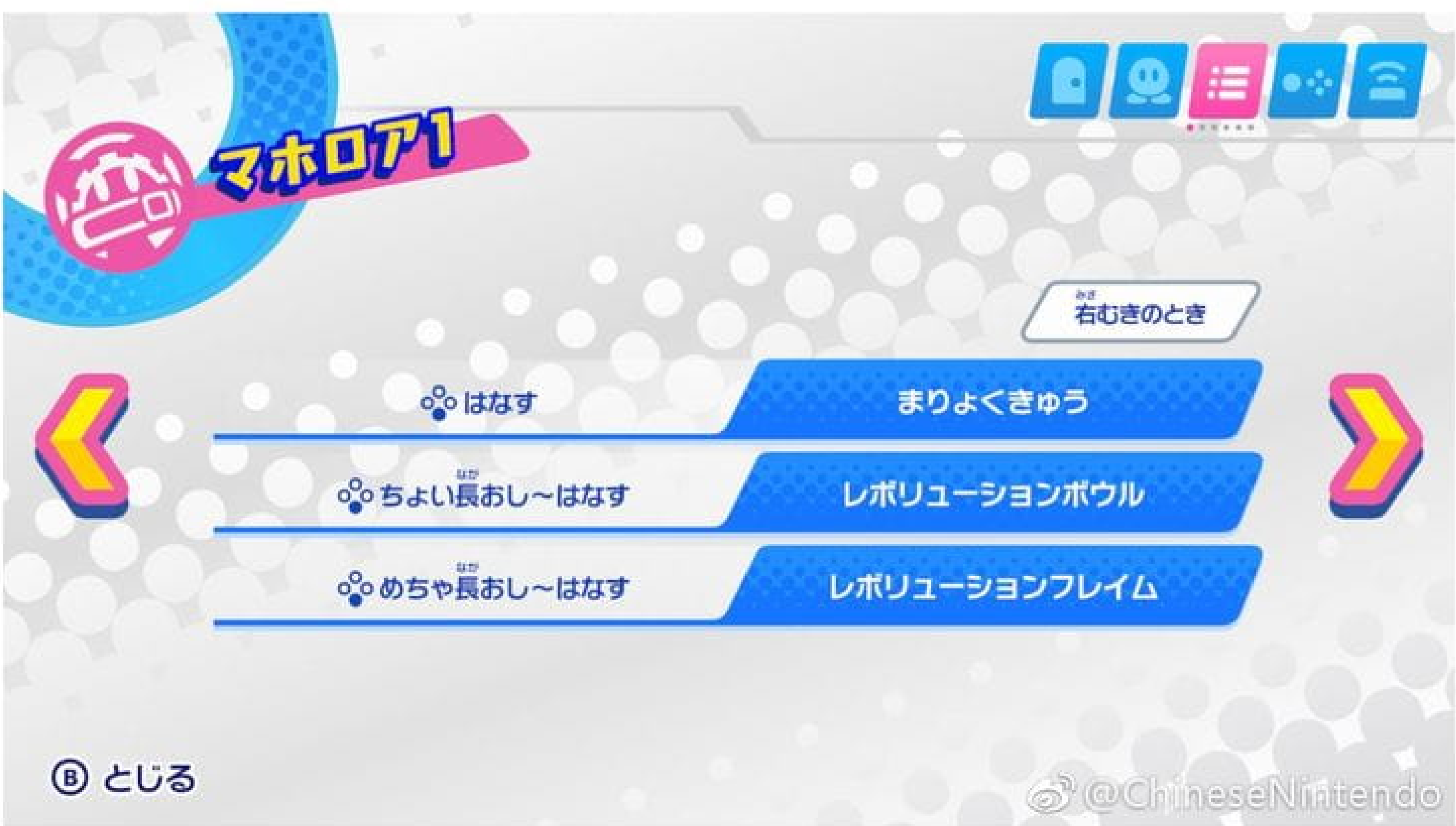
#星之卡比新星同盟# 所有DLC梦幻盟友简体中文介绍词。

网页链接

ChineseNintendo
2018-12-03

《星之卡比 新星同盟》第三弹免费更新的梦幻盟友之一——魔法洛亚，他在中文版本里面有两个分别叫做"革命球"和"革命火焰"的攻击方式。"Revolution"一词在英语中既有"革命"的意思，也有"旋转"的意思。动态图六是"革命球"和"革命火焰"的展示。从动画中可以看出，这两个攻击方式所发射出来的物体，均为旋转着前进的。因此，这两个招式的翻译很有可能是对英文单词Revolution（日文レボリューション）的误译。

网页链接



revolution

NOUN

1 A forcible overthrow of a government or social order, in favour of a new system.
'the country has had a socialist revolution'

+ More example sentences + Synonyms

1.1 (often **the Revolution**) (in Marxism) the class struggle which is expected to lead to political change and the triumph of communism.
'when I grew up it was the Marxism that was very strong, it was like the revolution was coming next week'

+ More example sentences

1.2 A dramatic and wide-reaching change in conditions, attitudes, or operation.
'marketing underwent a revolution'

+ More example sentences + Synonyms

2 An instance of revolving.
'one revolution a second'

+ More example sentences + Synonyms

2.1 *[mass noun]* The movement of an object in a circular or elliptical course around another or about an axis or centre.

ChineseNintendo

2018-12-05

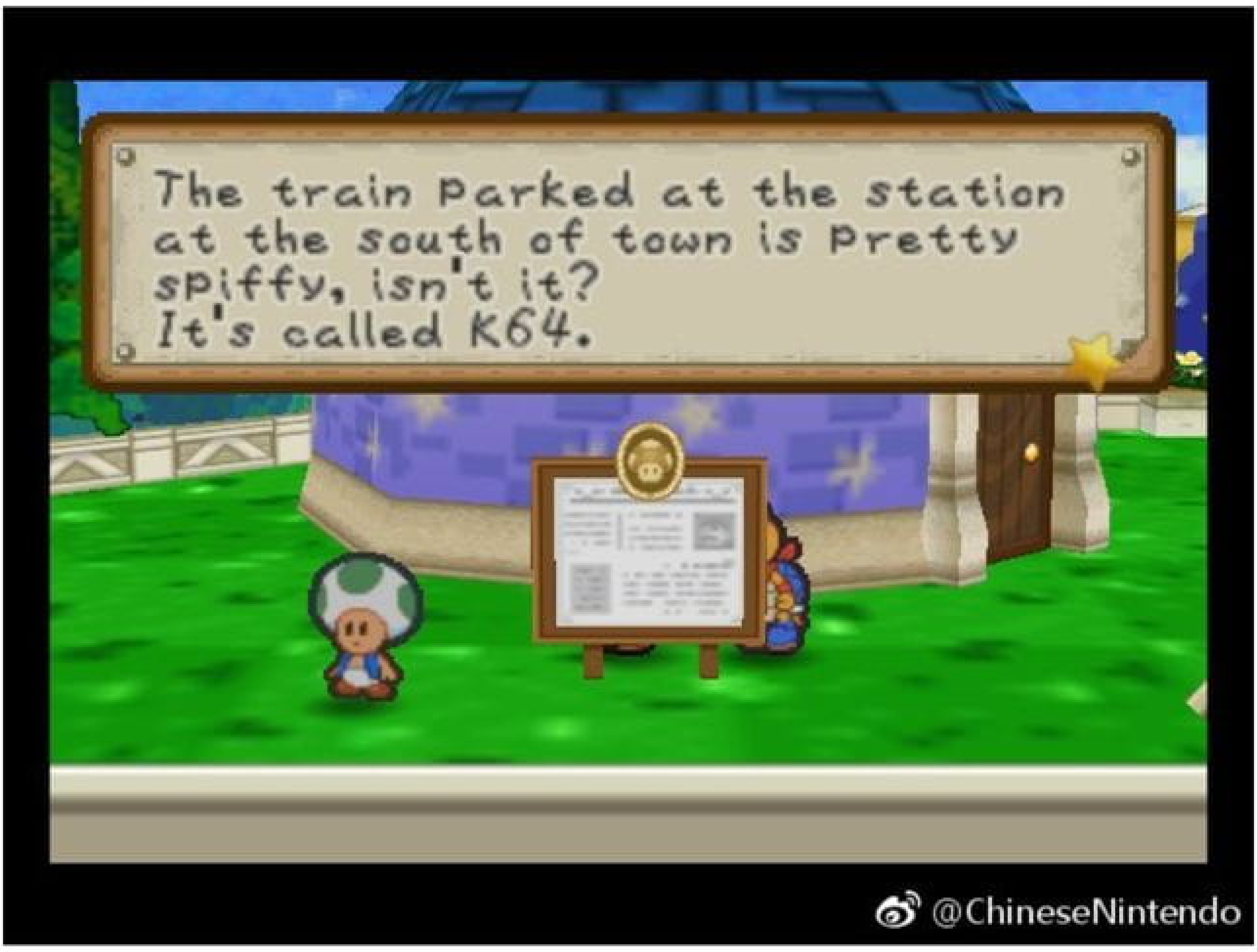
《马力欧卡丁车Wii》是我最喜欢的Nintendo Wii游戏。即使在Nintendo Wi-Fi Connectio关闭后，且拥有《马力欧卡丁车8》和《马力欧卡丁车8豪华版》后，依然会时不时地回顾这款Wii上最优秀的作品之一。 依然在耐心地等待在这款游戏的发售！

@英伟达SHIELD:
#NVIDIASHIELD# #SHIELD一周年# 2018年12月5日0:00至12月13日23:59，英伟达SHIELD开启一周年限时特惠！英伟达SHIELD任天堂特别版直降至1299元，内含SHIELD标准装一套及《超级马力欧银河》《塞尔达传说 黄昏公主》《New超级马力欧兄弟Wii》《击拳热斗！！》四款精选任天堂游戏。限时特惠期间，已拥有SHIELD的老玩家还可通过推荐朋友购买SHIELD，赢取「英伟达信仰尺」，参与规则请见英伟达SHIELD官方微信。戳这里开启盾饭专属快乐→网页链接 @英伟达游戏

1　2　4

ChineseNintendo
2018-12-05

N64游戏《纸片马力欧》中的火车的名字叫K64。
在中文版当中，叫做神游号。
🔗网页链接



9 1 12

ChineseNintendo
2018-12-07

罗莎塔和琪琪的初次登场作品，在简体中文版中为中文的《超级马力欧银河》，而在繁体中文版中却为英文的『Super Mario Galaxy』。这可能要得益于 在@英伟达SHIELD 平台发售的简体中文版游戏。
另一方面，任天堂疑似忘记了他们以前为Super Mario 64制作的简体中文本土化--《神游马力欧》。
网页链接

6 2 8

ChineseNintendo
2018-12-08

《任天堂明星大乱斗特别版》中神游机、iQue GBA以及iQue DS游戏官方中文名称的使用情况。
左列在游戏中使用的是中文名，右列在游戏中使用的是英文名。
【资料来源：音乐播放器】
---备注---
*：音乐播放器中的"马力欧医生"指的其实是NES上的《马力欧医生》，但鉴于《马力欧医生》系列一共只有两款中文化作品，因此姑且也算入了。
**：神游机时代译名《动物森林》未收录。收录的是后来再翻译的译名《动物森友会》。
***:《神游马力欧DS》没有自己独立的曲目。但考虑到《神游马力欧》这一名称并未使用，因此也视作《神游马力欧DS》是未使用。

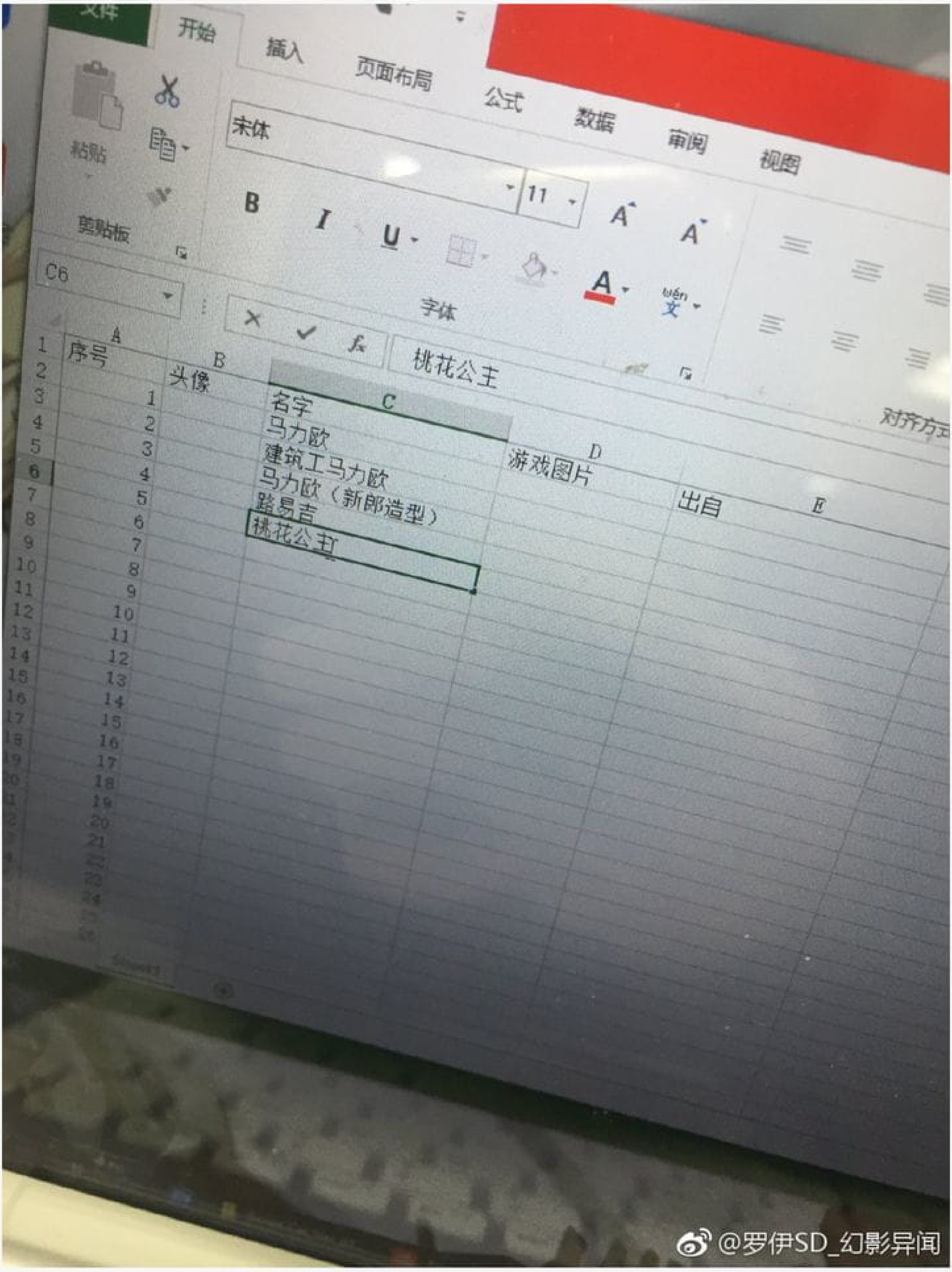
另外，应中国网友的建议，将原来的横向图片更改为了更适合智能设备观看的竖向图片。
网页链接

ChineseNintendo

2018-12-08

是的！非常希望能有一个可以收集中国官方任天堂本土化资料的网站！//@NintendoFacts :之前也有进行这样网站建设的想法。我相信如果@ChineseNintendo 知道的话，他会很高兴的。//@CROSSZTC :看来有必要搞一个网站共同编辑数据了。//@袋言袋语 :感觉这件事很多人都在做，怕不是要做重了好多

@罗伊SD_ENGAGE:
#任天堂明星大乱斗#图鉴制作中



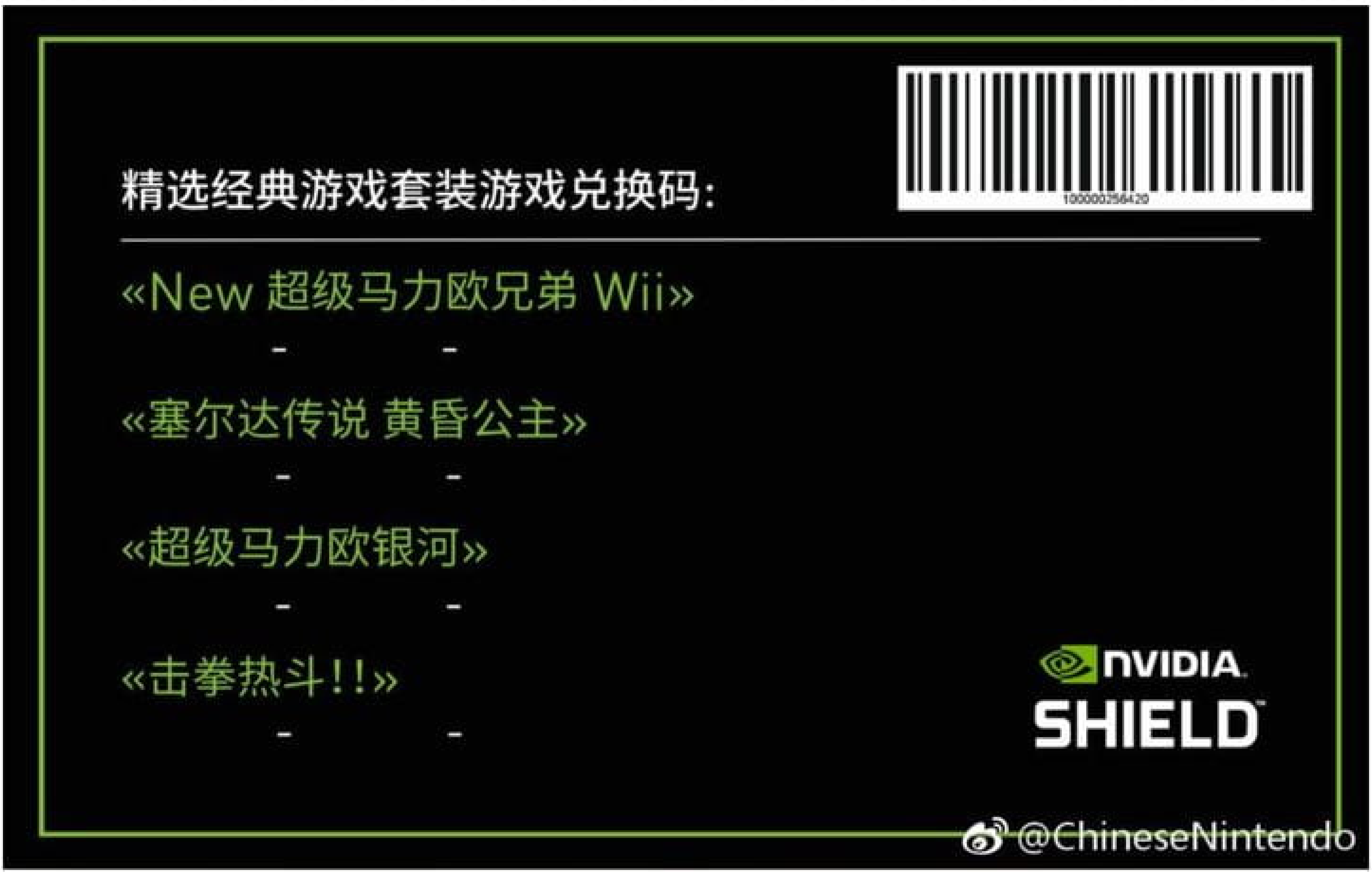
ChineseNintendo

2018-12-12

购买在中国大陆正式发行的数字版任天堂游戏：

2003年 2018年

网页链接



4 7 6

ChineseNintendo

2018-12-19

在《星之卡比新星同盟》中，复制能力"棍棒"被本土化为"如意棒"。这一名字，源自于在中国家喻户晓的小说《西游记》当中，角色"孙悟空"所使用的魔法棍的名字"如意金箍棒"。
拥有复制能力"如意棒"的卡比不仅佩戴有和孙悟空类似的帽子，而且"如意棒"的大多数技能都是通过伸长棒体进行攻击，这和小说中"如意金箍棒"能够自如改变长度的设计非常地相似。

网页链接

ChineseNintendo

2018-12-19

英国网友 @jhynjhiruu 在 韩国版《马力欧卡丁车Wii》的游戏数据内发现了未使用的中文版《马力欧卡丁车Wii》简体中文Logo。

网页链接

14 1 11

ChineseNintendo
2018-12-24

15年前的圣诞节（2003年12月25日），《马力欧卡丁车》在神游机上发售，成为了神游机第一款非主机发售当日发售的游戏。

这将是为喜爱电子游戏的孩子准备的一个极其棒的圣诞礼物！...前提是，这位家长知道什么是神游机。

Chinese Nintendo在这里祝各位中国的朋友们圣诞节快乐！

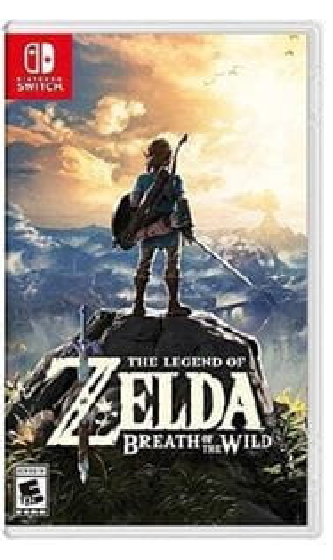
12 3 15

ChineseNintendo
2019-01-01

2018年推出中文本土化的由任天堂开发和/或发行的游戏列表。

网页链接

February/二月



1st

塞尔达传说：旷野之息
薩爾達傳說：曠野之息
The Legend of Zelda: Breath of the Wild

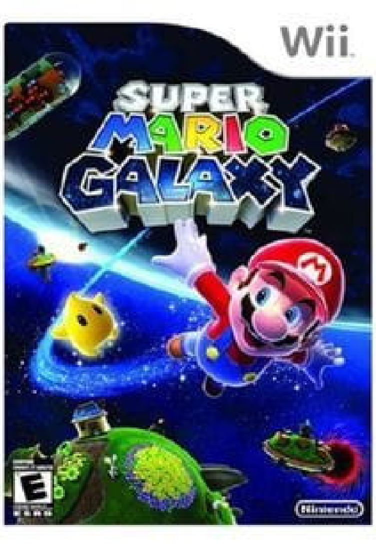
全球首发 Released **335** 天后推出中文化 days after initial global release

March/三月

16th

星之卡比：新星同盟
星之卡比：新星同盟
Kirby Star Allies

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release



22nd

超级马力欧银河
—
Super Mario Galaxy

全球首发 Released **3794** 天后推出中文化 days after initial global release

22nd

ZELDA无双 海拉鲁全明星豪华版
ZELDA無雙 海拉魯全明星豪華版
Hyrule Warriors: Definitive Edition

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

23rd

名侦探皮卡丘
名偵探皮卡丘
Detective Pikachu

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

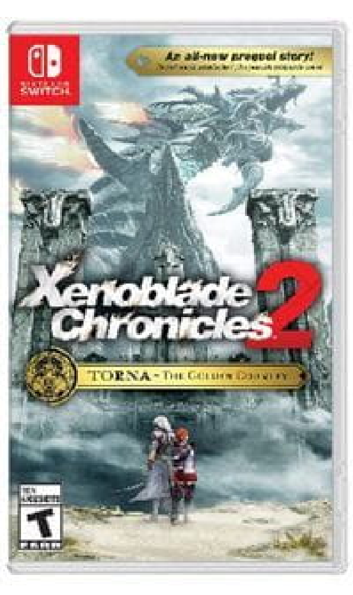
June/六月

22nd

马力欧网球Ace
瑪利歐網球Ace
Mario Tennis Aces

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

September/九月



21st

异度之刃2 黄金之国伊拉
異度神劍2 黃金之國伊拉
Xenoblade Chronicles 2: Torna ~ The Golden Country

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

27th

失落的龙约
失落的龍絆
Dragalia Lost

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

October/十月

5th

超级马力欧派对
超級瑪利歐派對
Super Mario Party

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

12th

The World Ends with You: Final Remix

全球首发 Released **16** 天后推出中文化 days after initial global release

November/十一月

16th

精灵宝可梦：Let's Go！皮卡丘
精靈寶可夢：Let's Go！皮卡丘
Pokemon: Let's Go, Pikachu!

精灵宝可梦：Let's Go！伊布
精靈寶可夢：Let's Go！伊布
Pokemon: Let's Go, Eevee!

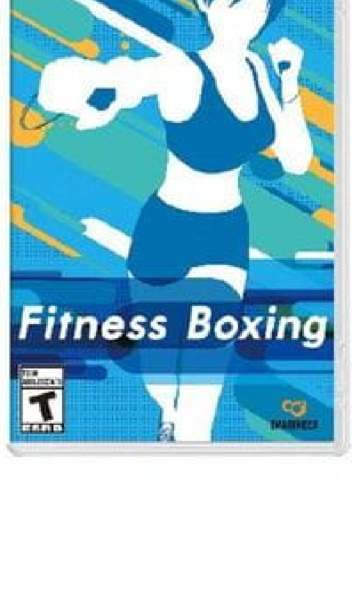
全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

December/十二月

7th

任天堂明星大乱斗 特别版
任天堂明星大亂鬥 特別版
Super Smash Bros. Ultimate

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release



20th

Fitness Boxing

全球首发 Released **0** 天后推出中文化 days after initial global release

ChineseNintendo

2019-01-01

iQue DS Lite的一则电视广告中，可以看到中文版游戏《活力脑学校》、《任天狗狗》和《神游马力欧DS》。这三个游戏中，最终只有《神游马力欧DS》能够真正在iQue DS Lite上玩到。《活力脑学校》最终并未上市，而《任天狗狗》在和iQue DSi
捆绑数字版销售后才最终问世。

网页链接

ChineseNintendo

2019-01-04

简体中文与繁体中文的Wii滑动带扣说明图。
这份说明会在每一个Wii游戏启动的时候显示。

网页链接

ChineseNintendo

2019-01-04

韩国版《马力欧卡丁车Wii》里面出现的中文Logo。

网页链接

5 0 1

ChineseNintendo

2019-01-04

通过对文件的替换，成功对《马力欧卡丁车Wii》简体中文Logo进行了复原。（系统菜单为使用了神游翻译文本的非官方4.2U Wii系统菜单）

ChineseNintendo的秒拍视频

6　3　10

ChineseNintendo

2019-01-06

在英伟达神盾版《超级马力欧银河》和繁体中文版《Wii Fit》与《Wii Fit Plus》的制作人员名单中，可以看到完全相同的神游化人员。

网页链接

ChineseNintendo

2019-01-07

New 超级马力欧兄弟 Wii 简体中文与繁体中文制作人员名单对比。

ChineseNintendo的微博视频

7 5 6

ChineseNintendo

2019-01-08

《宝可梦 探险寻宝》/《宝可梦 大探险》简体中文LOGO。
左边为中国大陆版本，右边为国际版本。

网页链接

宝可梦™
大探险

宝可梦
探险寻宝™

ChineseNintendo
2019-01-10

询问一下
中国现在访问Nintendo Switch Online的实际情况。

Did You Know Gami...
@didyouknowgamin

Hey! Was wondering if you could help us out; we're writing a quick piece on Nintendo Online's service in China being blocked due to Google servers.

Is this still occurring? Is the online service not working on any online games for the console, or only first party Nintendo games? Has there been any confirmation that the issues are a result of Google's servers being used?

Any information you can supply us with would be greatly appreciated!

ChineseNintendo

2019-01-10

查看图片 //@云玩家FlameBeam :完了我凉了 查看图片 //@废土路障 : //@阿妮娅厨 :610//@shizuki-Sagi :605上个号信用良好一天就炸//@进击的森之乐队 :661//@高性能傻闔 :720

---:抱歉，作者已设置仅展示半年内微博，此微博已不可见。

7 2 1

ChineseNintendo
2019-01-13

当这个传闻出来的时候，没有很多人相信。
但随着时间的进行，这被证明为了事实。
网页链接

@任天派
#任天小派对# 中...终于等到了！来翻开这两张牌

ゼルダの伝説：ブレス オブ ザ ワイルド
The Legend of Zelda: Breath of the Wild
中文版 2018年发售预定 ！ 网页链接

异度神剑2 Xenoblade Chronicles 2
首次对应简体中文及繁体中文 网页链接

#转发抽奖#另外在官宣当天，将 @微博抽奖平台 抽出上述中文化游戏 各1名（与先前 网页链接 分别进行

#NintendoSwitch# 让我们一起耐心等官宣到来
然后尽情买买买爆吧！（管理员：不买的都踢了 收起全文

今天 07:08 来自 微博 weibo.com 3281 961 381

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

Rumor:XenoBlade2 to support Chinese, Breath of the Wild to support Chinese in 2018.
(This guy is somewhat the Chinese version of Laura Dale)

@任天派
#任天小派对# 中...终于等到了！来翻开这两张牌

ゼルダの伝説：ブレス オブ ザ ワイルド
The Legend of Zelda: Breath of the Wild
中文版 2018年发售预定 ！ 网页链接

异度神剑2 Xenoblade Chronicles 2
首次对应简体中文及繁体中文 网页链接

#转发抽奖#另外在官宣当天，将 @微博抽奖平台 抽出上述中文化游戏 各1名（与先前 网页链接 分别进行

#NintendoSwitch# 让我们一起耐心等官宣到来
然后尽情买买买爆吧！（管理员：不买的都踢了 收起全文

今天 07:08 来自 微博 weibo.com 3281 961 381

6:58 PM · 06 Jul 17 · Twitter Web Client

10 3 5

ChineseNintendo
2019-01-21

最近Twitter上很流行的 #2009与2019# 对比。

《New 超级马力欧兄弟》 于 2009年7月2日* 在iQue DS平台发售。
《New 超级马力欧兄弟U 豪华版》 于 2019年1月11日在Nintendo Switch平台发售。至此，所有的《New超级马力欧兄弟》/《新超級瑪利歐兄弟》系列中的游戏均已完成了中文化。

《New 超级马力欧兄弟》对于任天堂在中国的历史也有一个特殊的意义：这是在中国大陆正式销售的最后一款任天堂实体软件。10年后的今天，我们见到了在中国大陆正式销售的 @英伟达SHIELD 的数字版任天堂游戏；我们也见到了在香港和台湾发售的中文版实体游戏；但是，在中国大陆正式销售的实体版游戏，已经接近十年没有再见到第二张了。

网页链接

13 9 15

ChineseNintendo

2019-01-22

神游机系统欢迎界面所使用的游戏角色形象图。
（由国外神游机研究团队iQueBrew进行提取）

网页链接

ChineseNintendo

2019-01-22

英伟达神盾《塞尔达传说：黄昏公主》官方宣传片。
好像并未能够展现游戏本身的画面提升。

网页链接 ChineseNintendo的秒拍视频

3 5 2

ChineseNintendo
2019-01-23

中国新年快要到了。所以，我在这个时候决定更换我的头像。
头像的来源，是从神游机系统菜单里面挖掘得来的猴年新年贺图。

在神游机仍在生产的年代中，猴年是2004年。
15年过去了，神游作为一个软件和硬件的发行商，可以说是“倒了”，但是，中国的游戏玩家梦寐以求的中文支持，却已经“到了”。

网页链接

以下产品已停止生产

iQue 3DS软件 | iQue DSi创软 | iQue DS软件 | iQue GBA软件 | iQue Player软件

關於Nintendo Switch主機支援中文之更新事宜

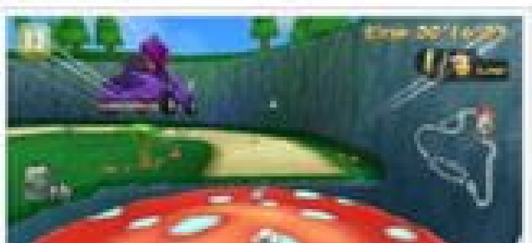
NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch主機預定於未來數日進行更新，主機語言透過更新便可顯示中文。

※要新增中文到Switch主機的支援語言時，需把主機系統更新至最新版本(即將公開下載)

ChineseNintendo
2019-01-25

2012年，游戏公司"淘米"推出了智能设备用游戏《摩尔卡丁车》。
该游戏中的赛道设计和道具设计与《马力欧卡丁车Wii》相似度极高。玩过《马力欧卡丁车Wii》的朋友们都不难看出，图1～3分别仿造的是赛道"蘑菇峡谷"、"DS桃花公主花园"和"哞哞乡村"。图4是该游戏的道具素材，也非常类似。
根据马力欧维基的记载，该游戏于2012年早期登录苹果App Store，但很快在收到任天堂的版权申诉之后被苹果公司移除。



Mole Kart [edit]

Screenshot of a course from *Mole Kart* called Mushroom X, which looks nearly identical to Mushroom Gorge from *Mario Kart Wii*.

Mole Kart is an iOS/Android game developed and published by Chinese company Shanghai Shengran Information Technology. It was available on the App Store for iOS devices (iPhone, iPad, and iPod Touch) and on Google Play Store for Android devices. Players have the choice of several characters from the *Mole Man* series.

The game was first released on the App Store in early 2012, though it was soon removed by Apple due to a copyright claim from Nintendo, due to gameplay trailers featuring graphic assets that looked conspicuously identical to those of the *Mario Kart* series, especially *Mario Kart Wii*, sharing almost identical settings, items and course maps, some of the courses include versions of Mushroom Gorge, Moo Moo Meadows and Peach Beach.[6][7] However, it was re-released on iOS in May 2012. The newer version contained only four of the courses from the original release, with the only major difference in the courses themselves being the themes of the GBA Bowser Castle 3 and N64 Sherbet Land copies having their overall themes swapped.

ChineseNintendo
2019-01-26

有关在中国大陆最近官方发售的任天堂产品...

最近发售的家用主机：神游机
(2003年11月17日， 十五年零两个月以前)

最近发售的掌上游戏机：iQue 3DSXL
(2012年12月7日，六年零一个月前)

最近发售的实体版软件： New 超级马力欧兄弟
(2009年7月2日，九年零六个月前)

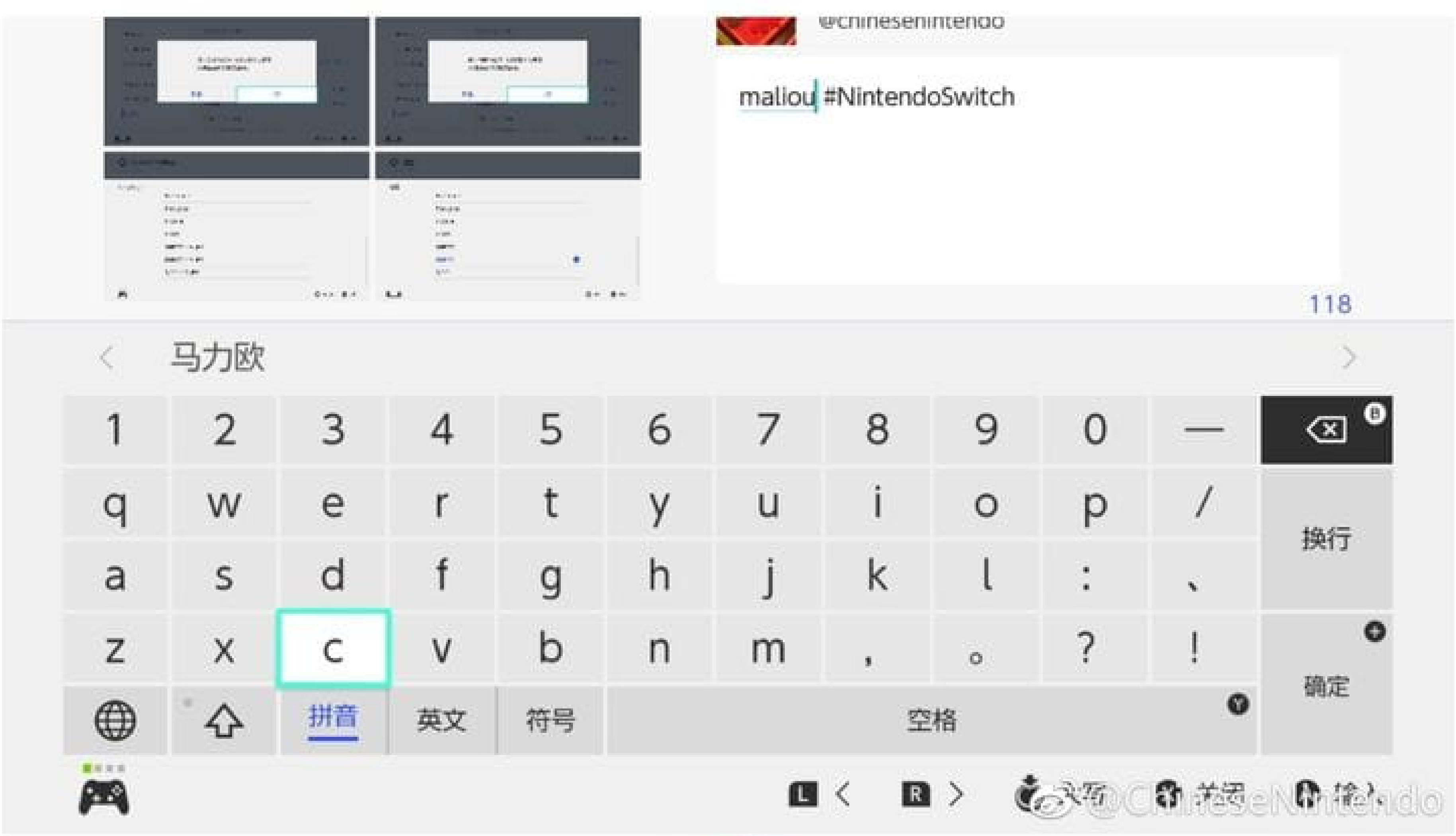
最近发售的数字版软件：超级马力欧银河
(2018年3月22日，十个月前)
网页链接

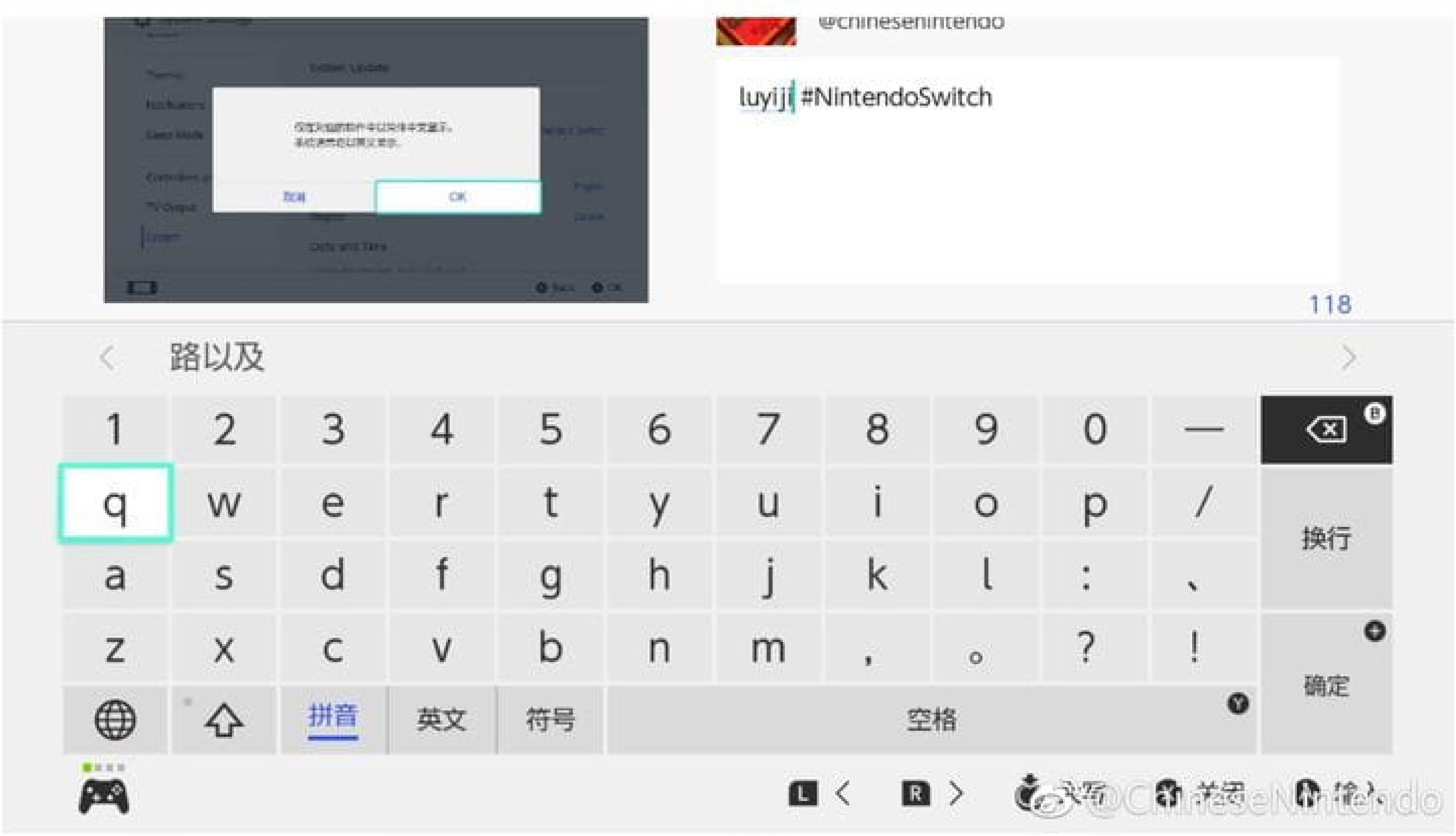
ChineseNintendo
2019-01-29

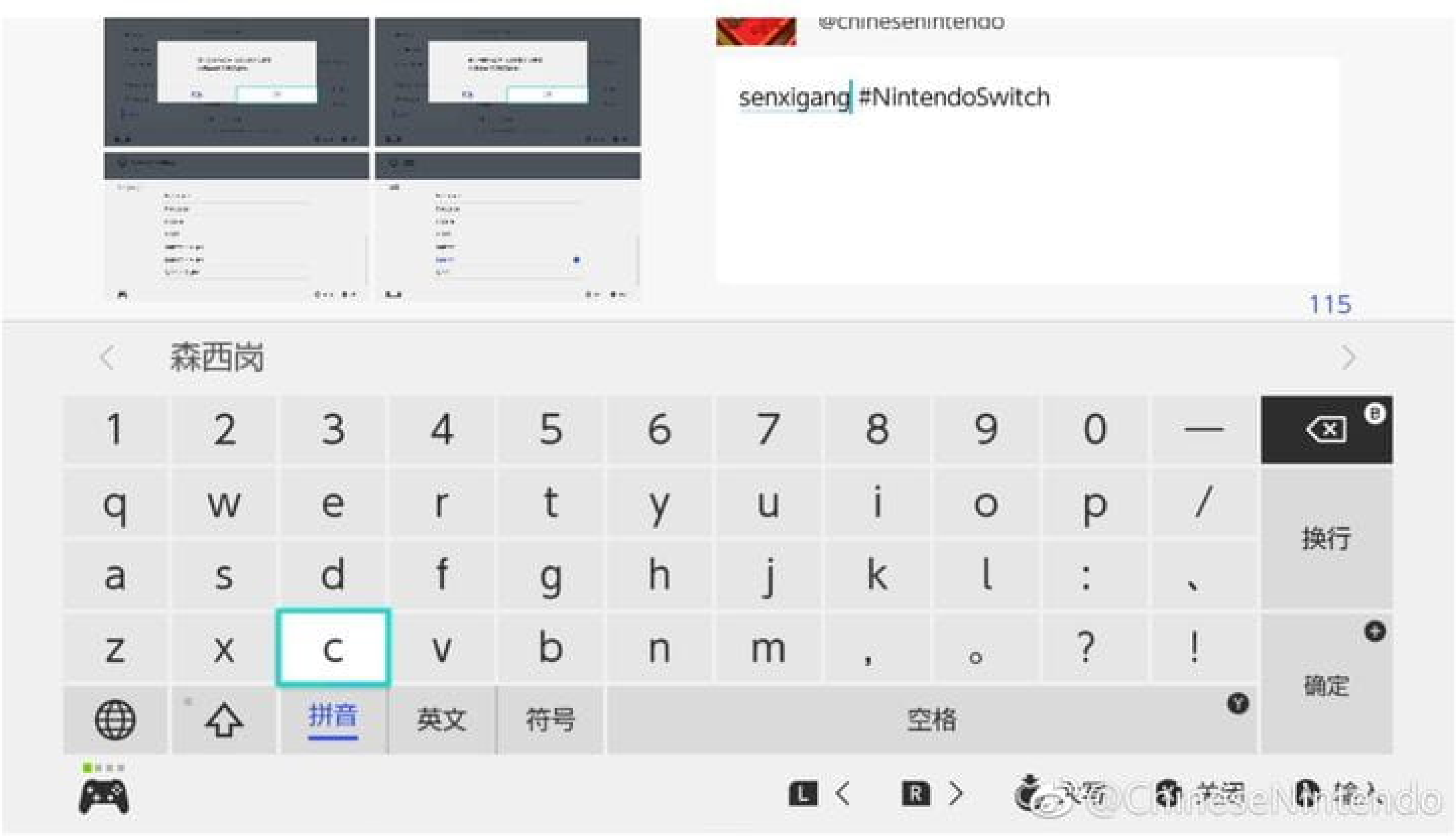
简体中文拼音输入法联想词典测试（1/2）

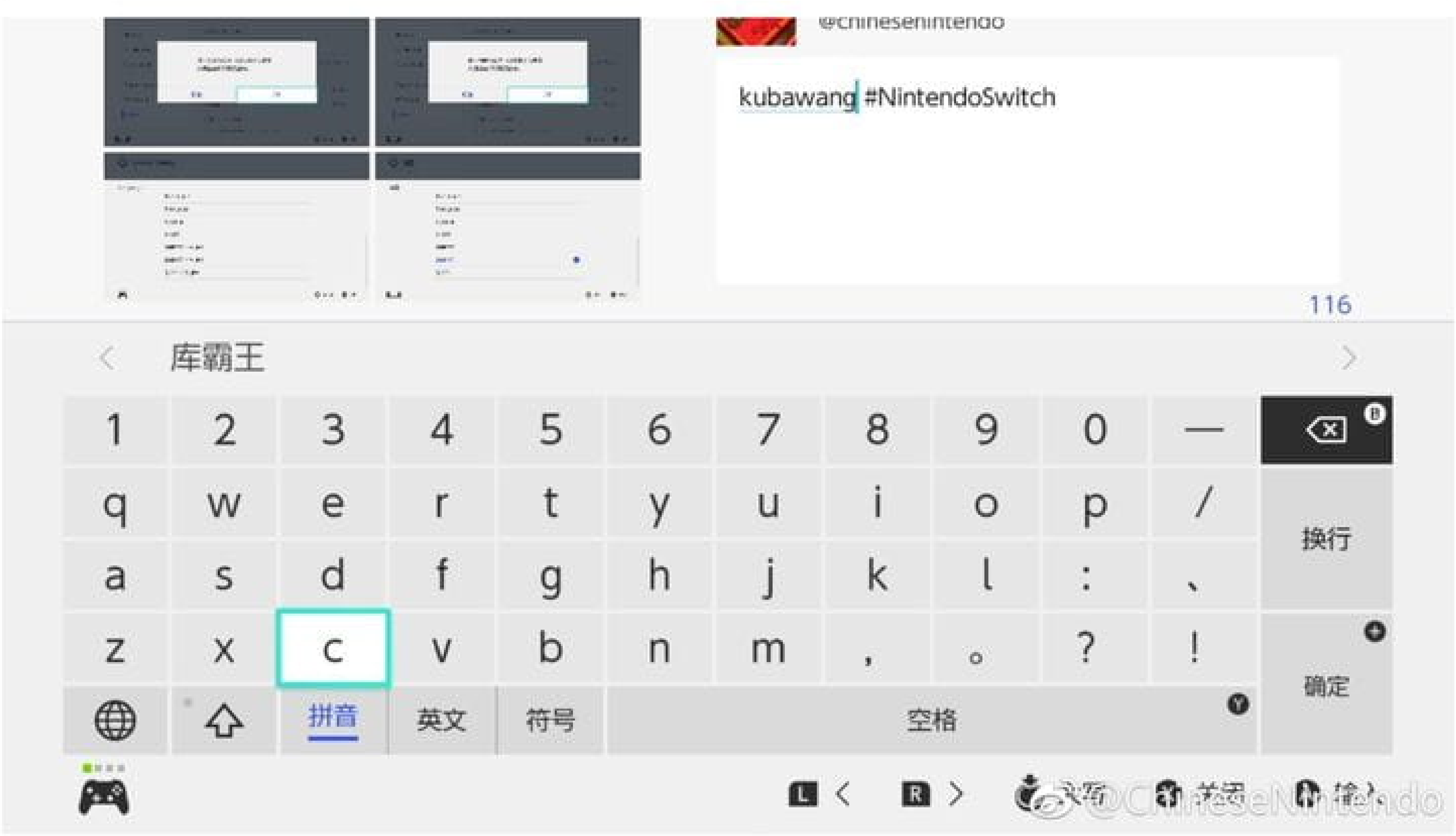
目前测试下来，只有马力欧一个名字存在于词库内，能够被正确联想。
路易吉、森喜刚、酷霸王、耀西、卡比/星之卡比、塞尔达、林克均不能够被正确联想，或许词库内尚不存在这些角色名。

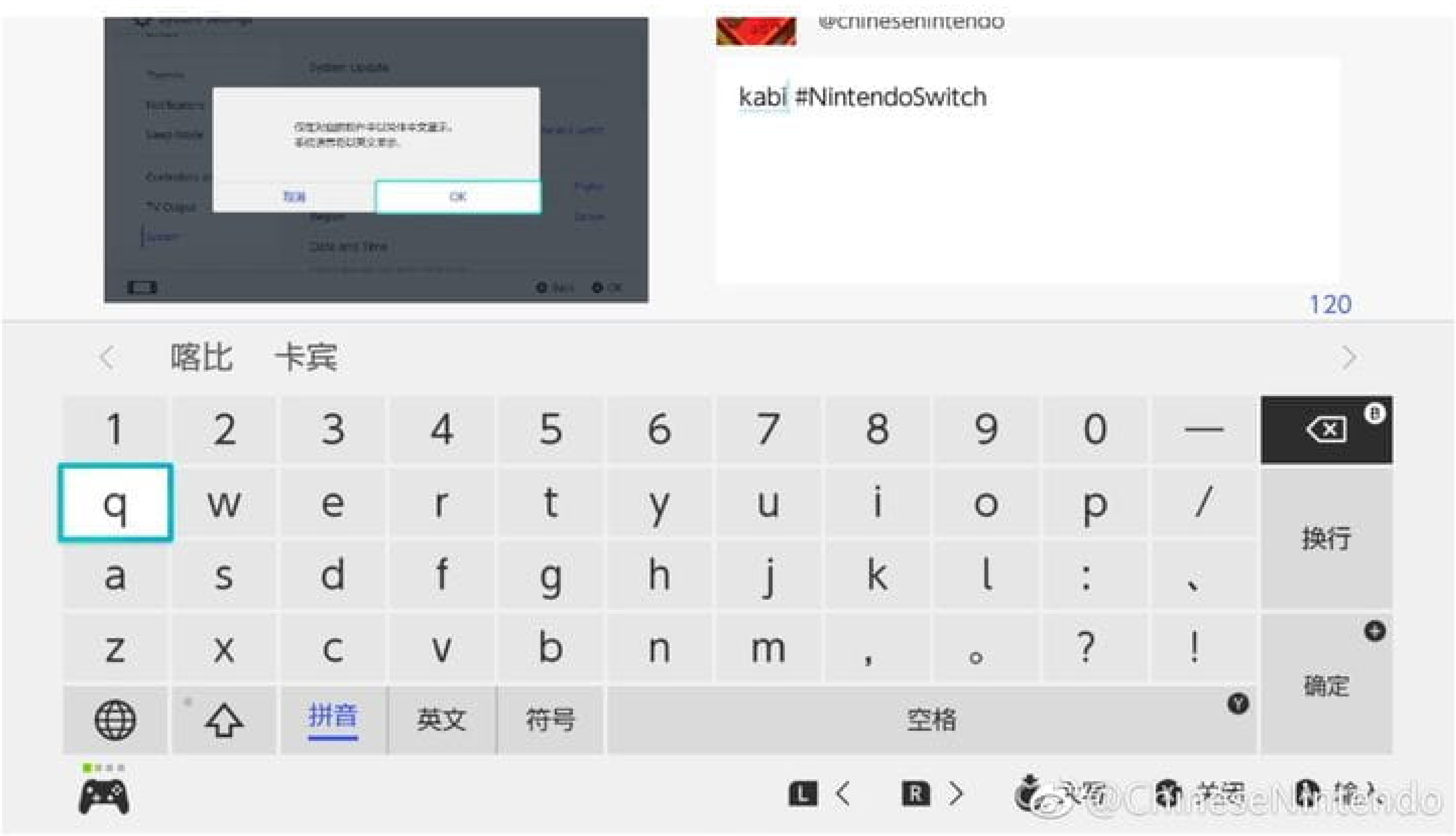
网页链接

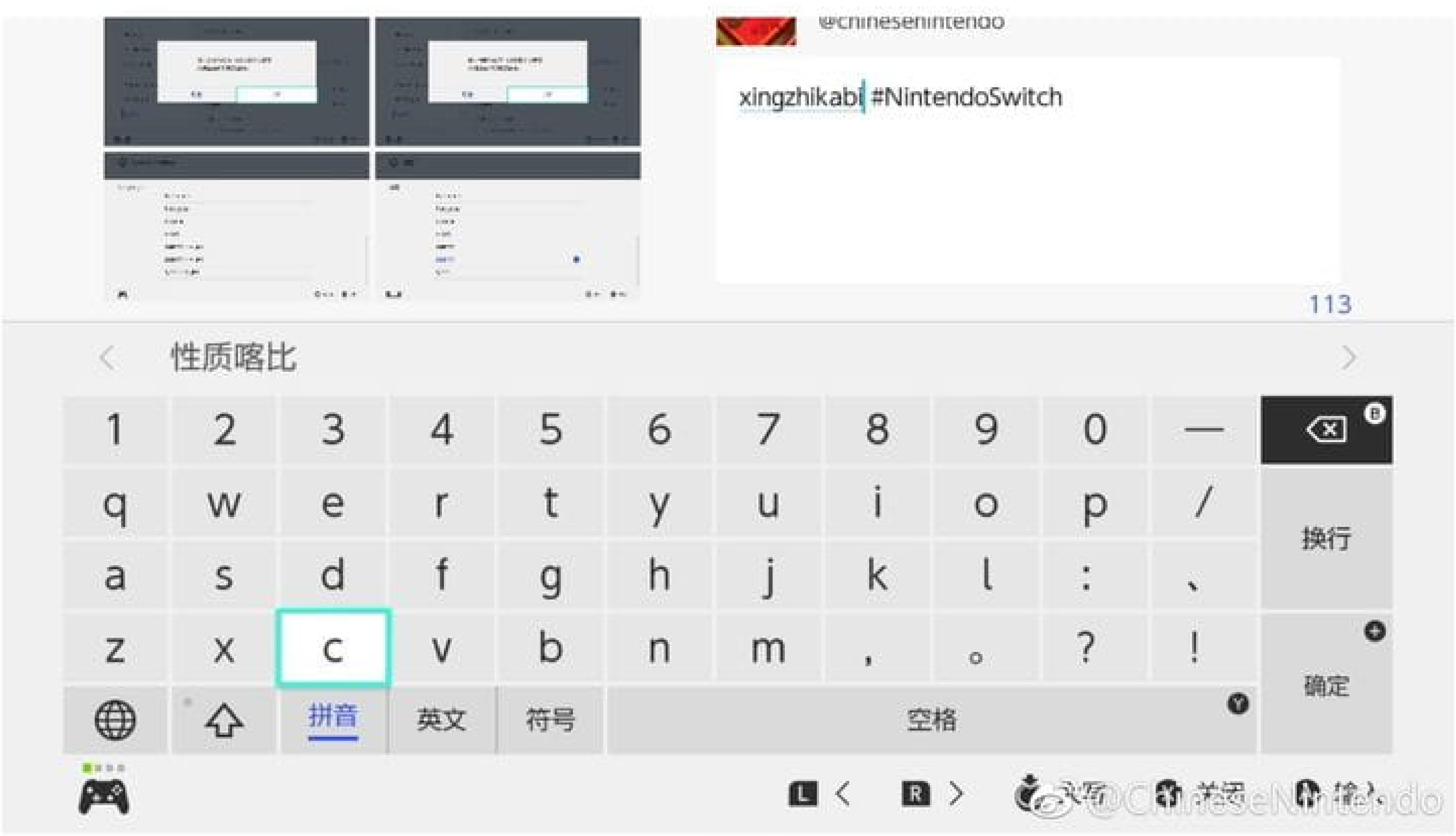


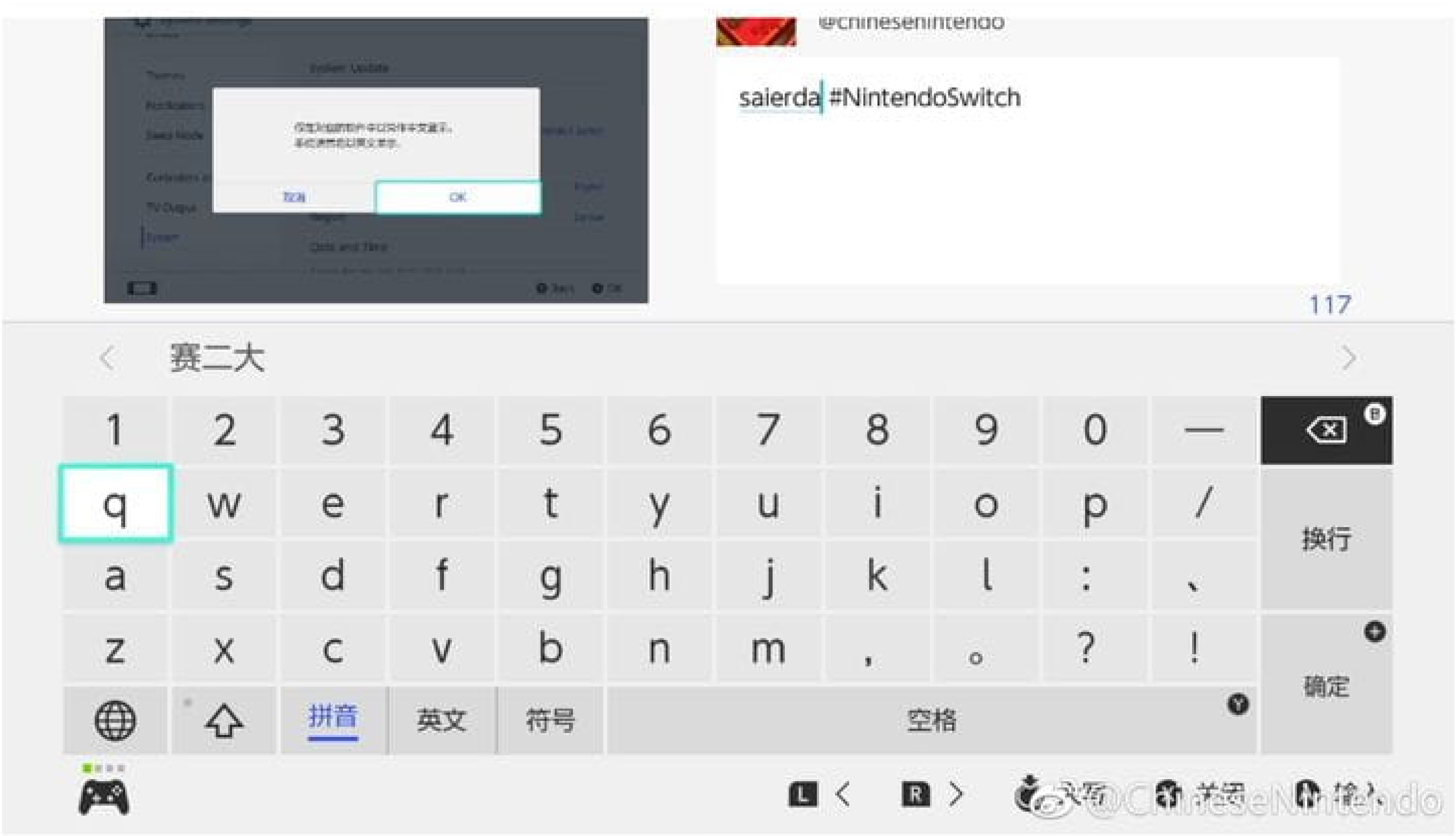


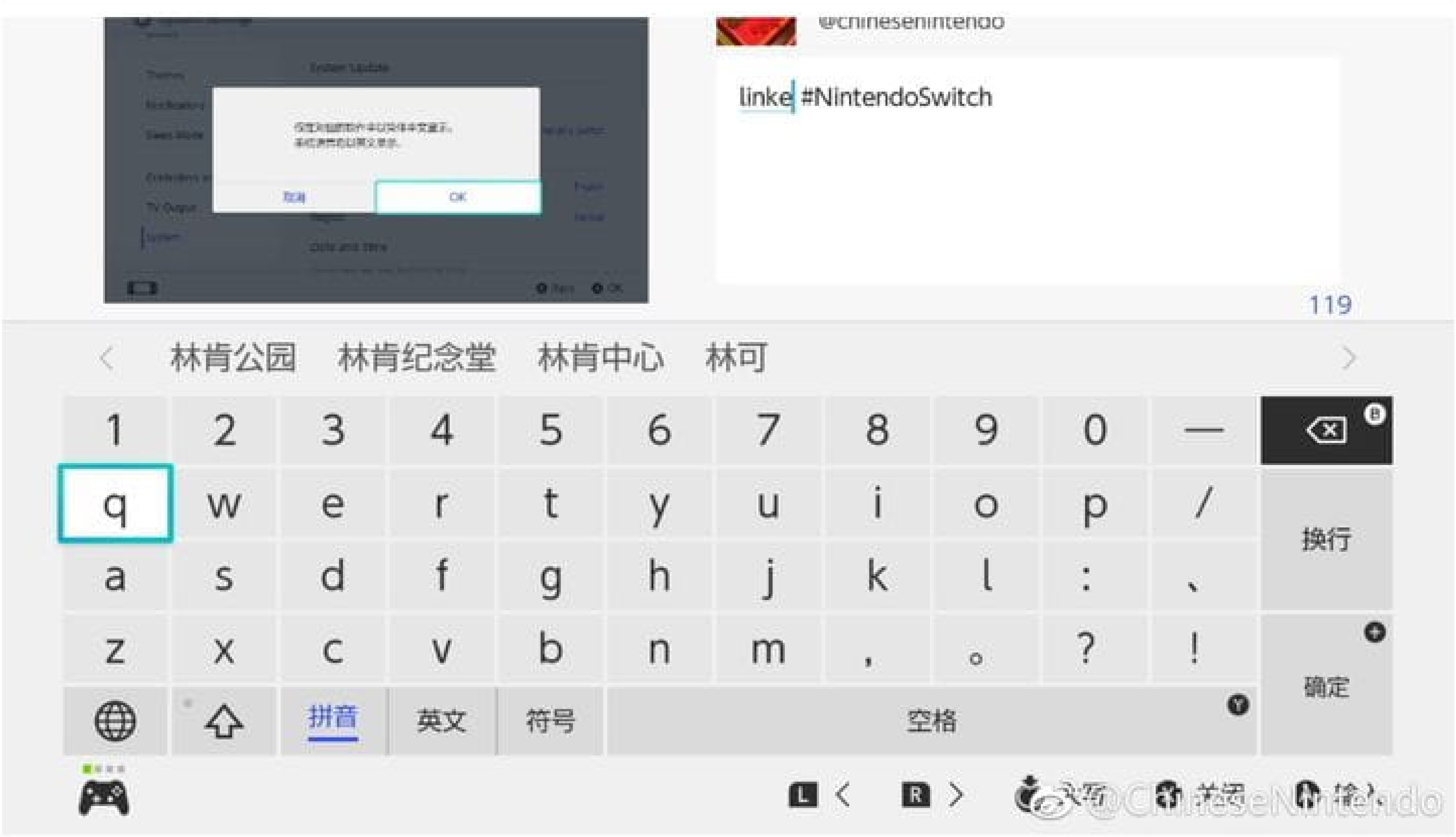








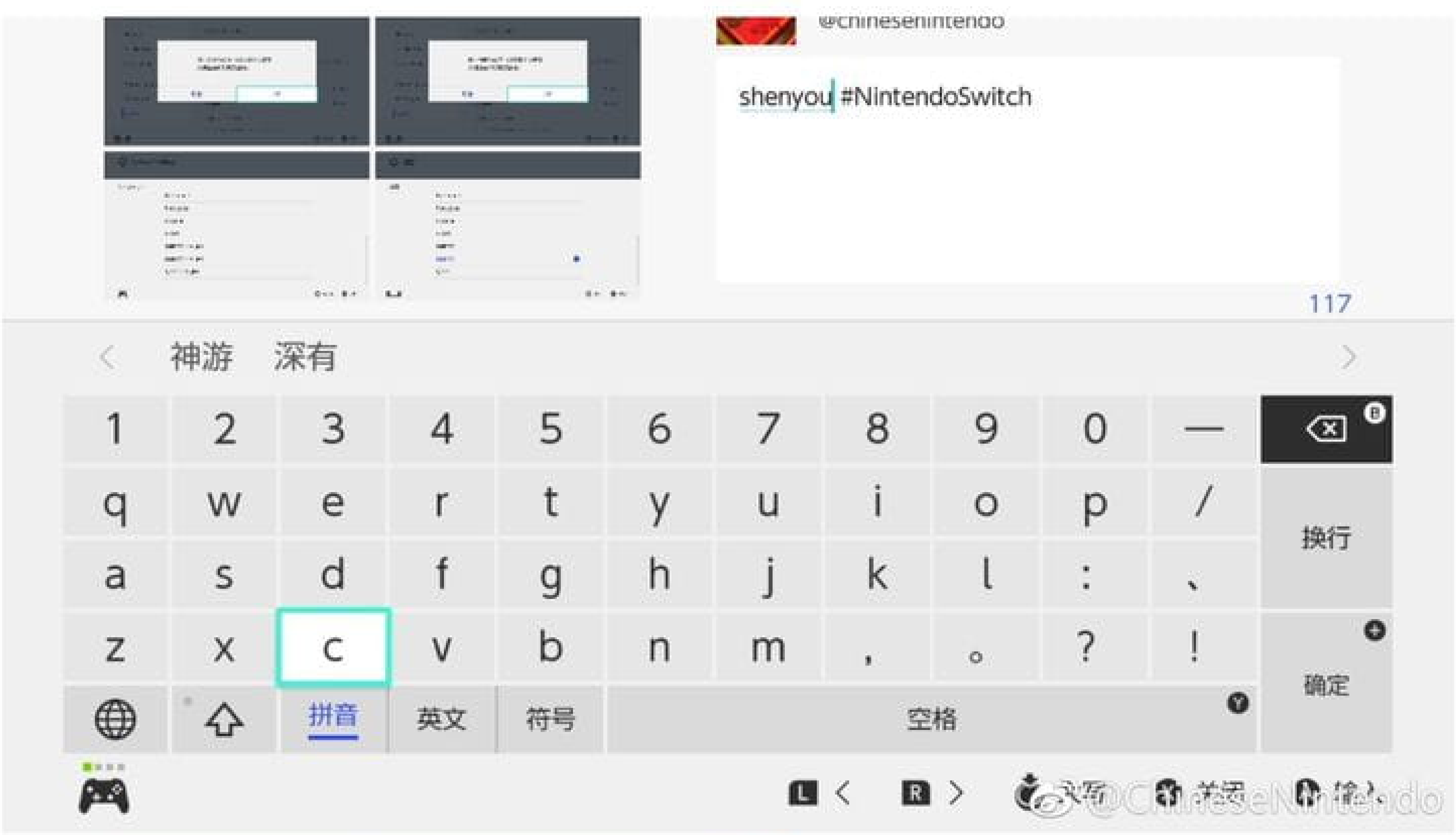


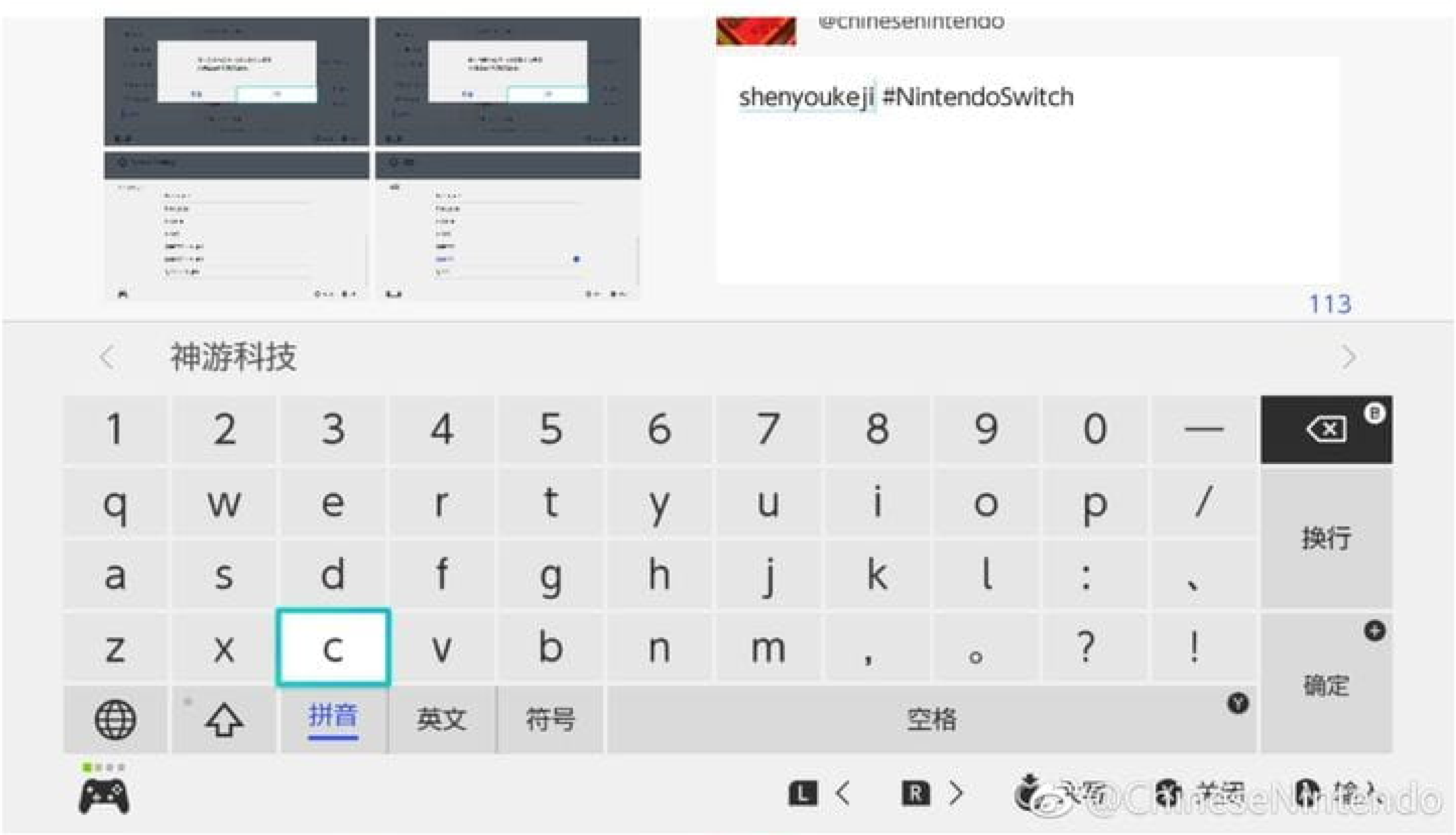


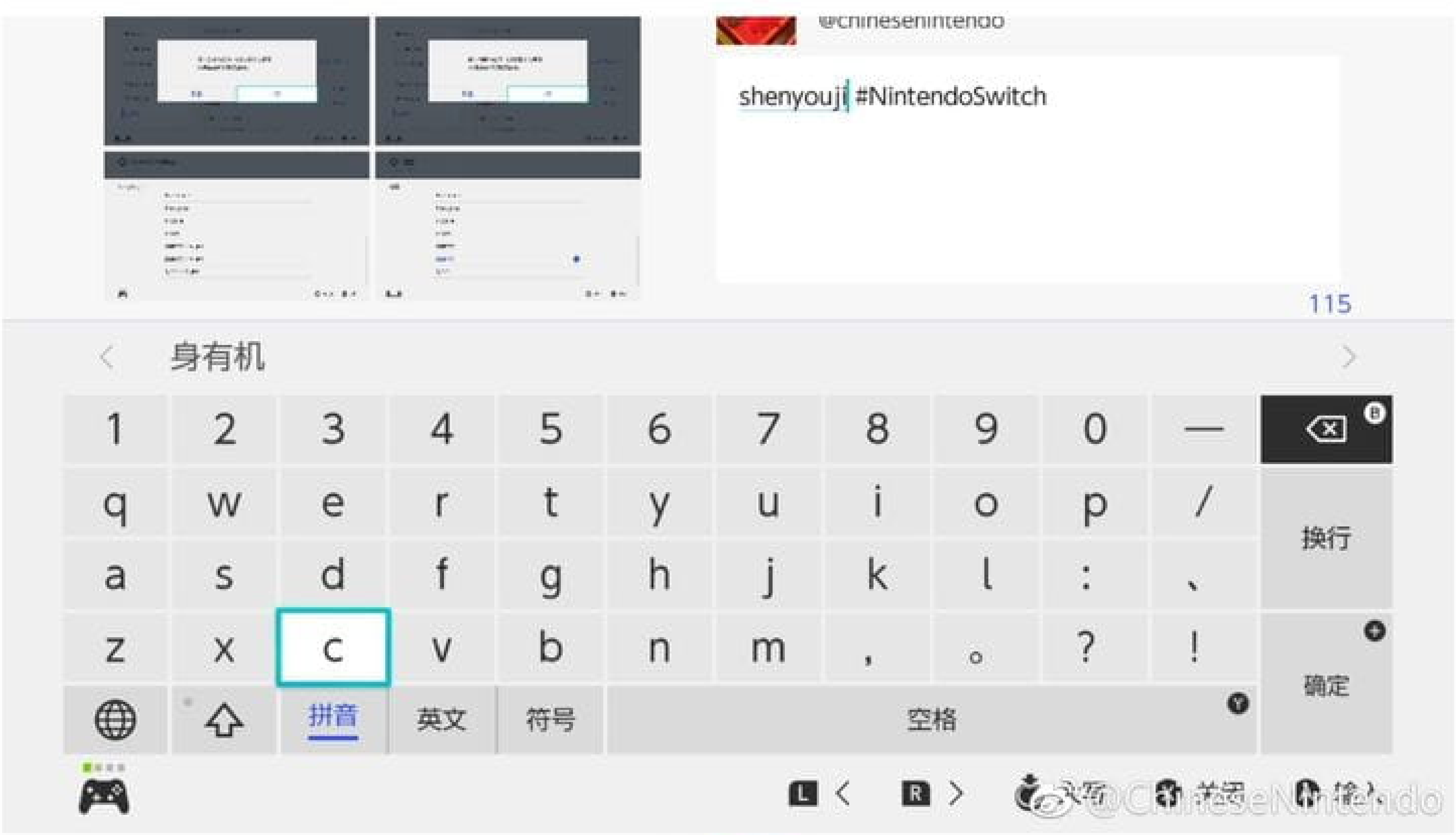
ChineseNintendo
2019-01-29

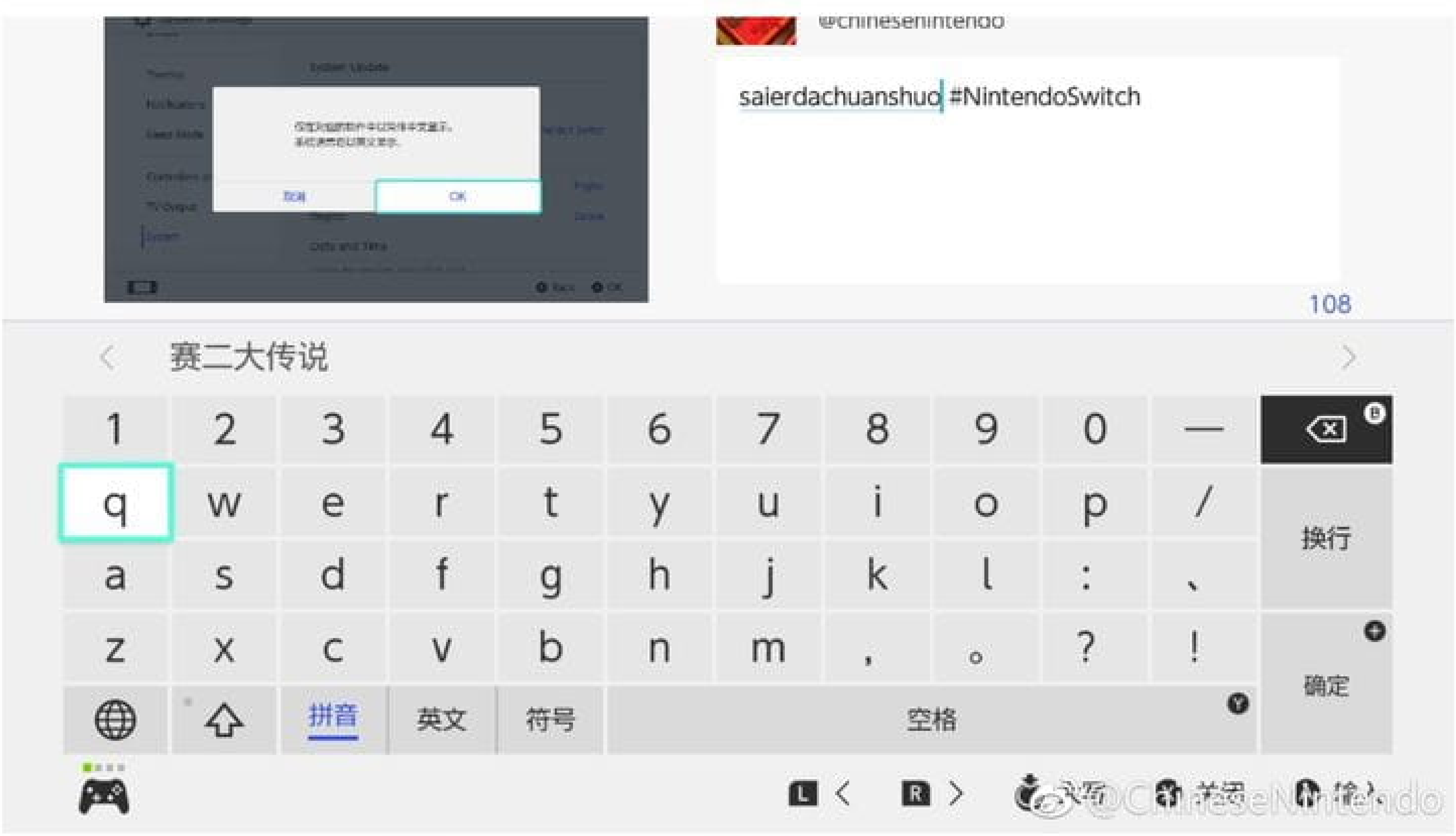
简体中文拼音输入法联想词库测试（2/2）

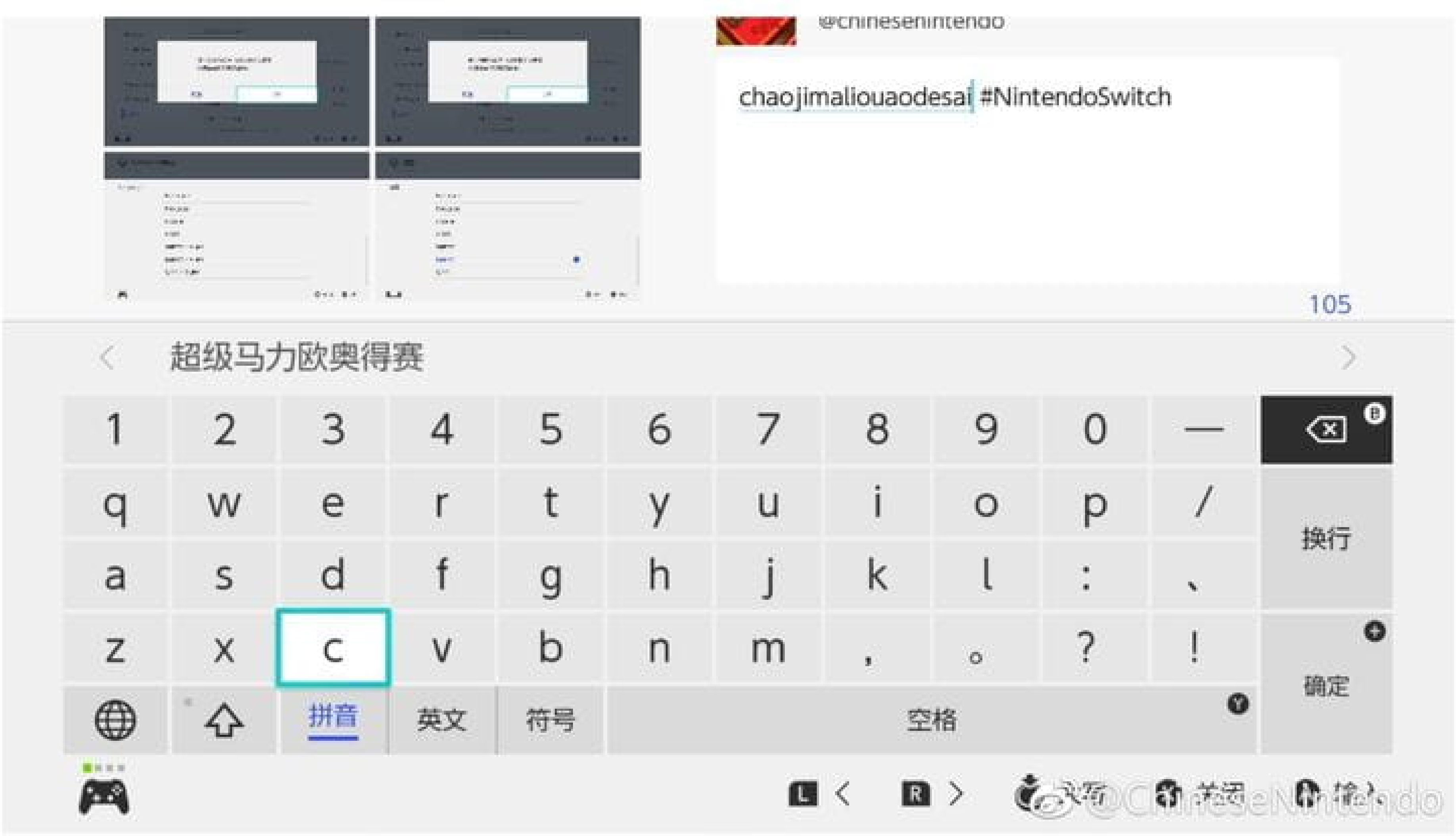
神游、神游科技二词能够被正确联想。
神游机、塞尔达传说、超级马力欧奥德赛、大乱斗、动物森友会、密特罗德、击拳热斗无法被正确联想。
网页链接

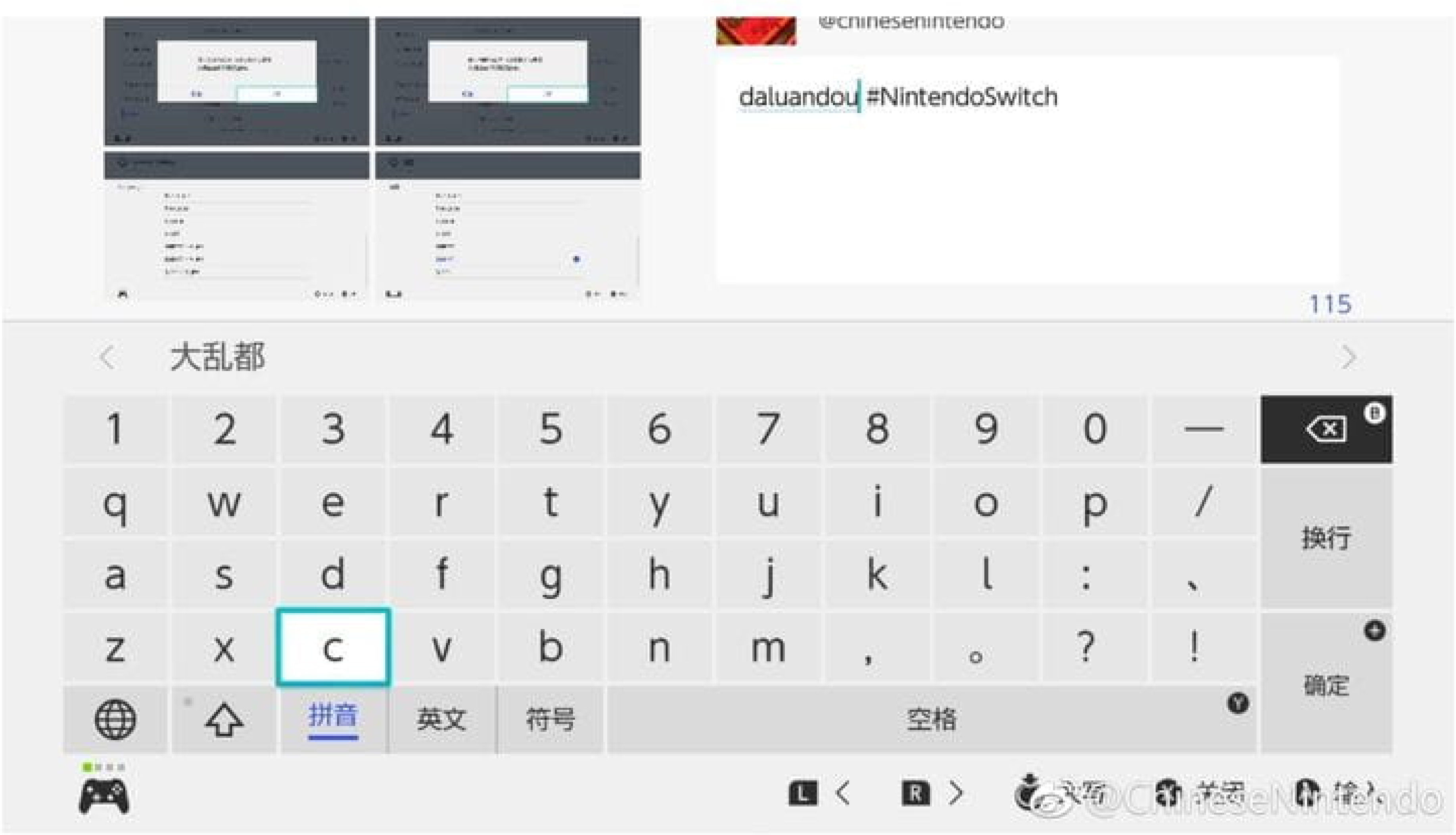


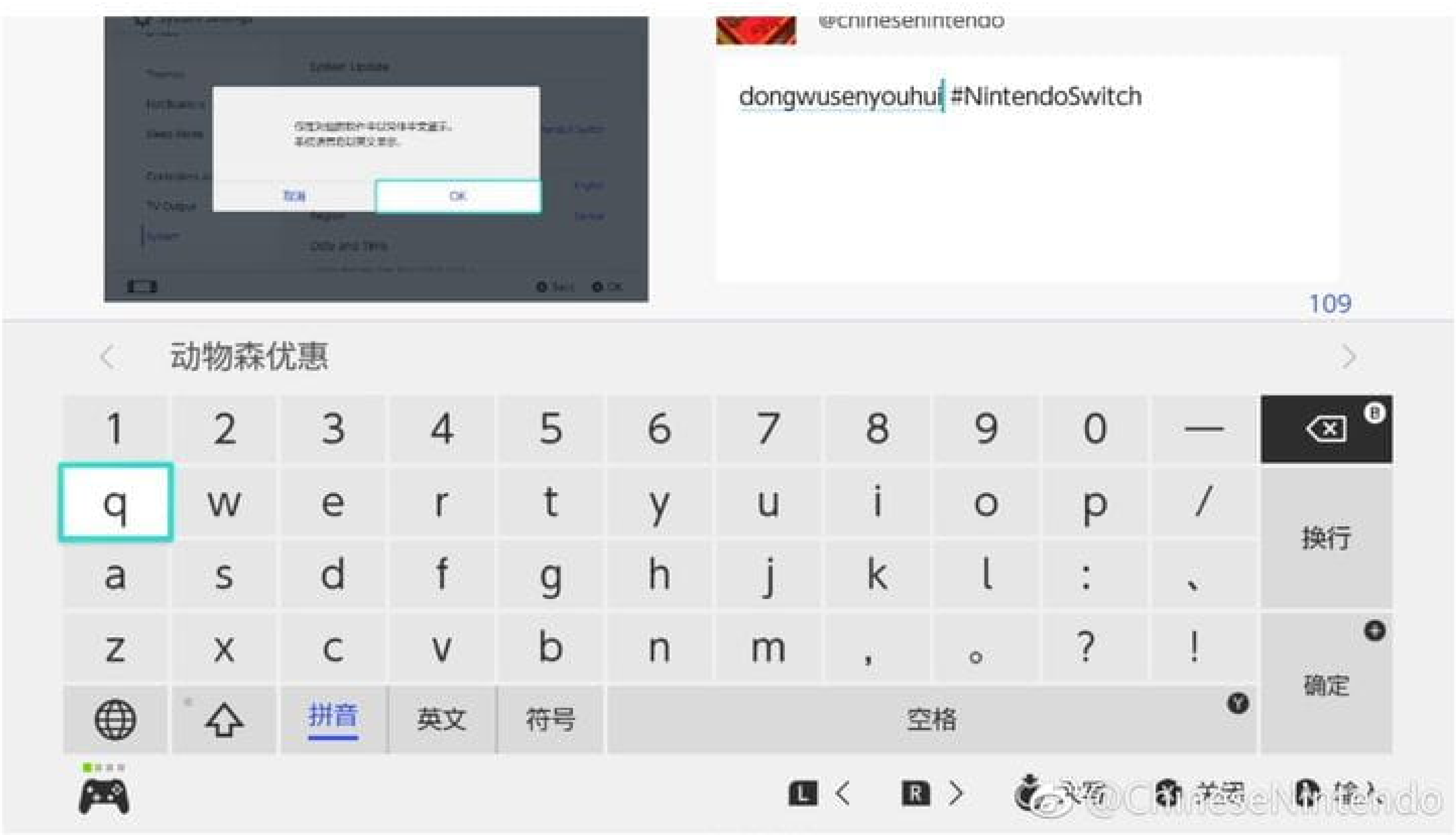


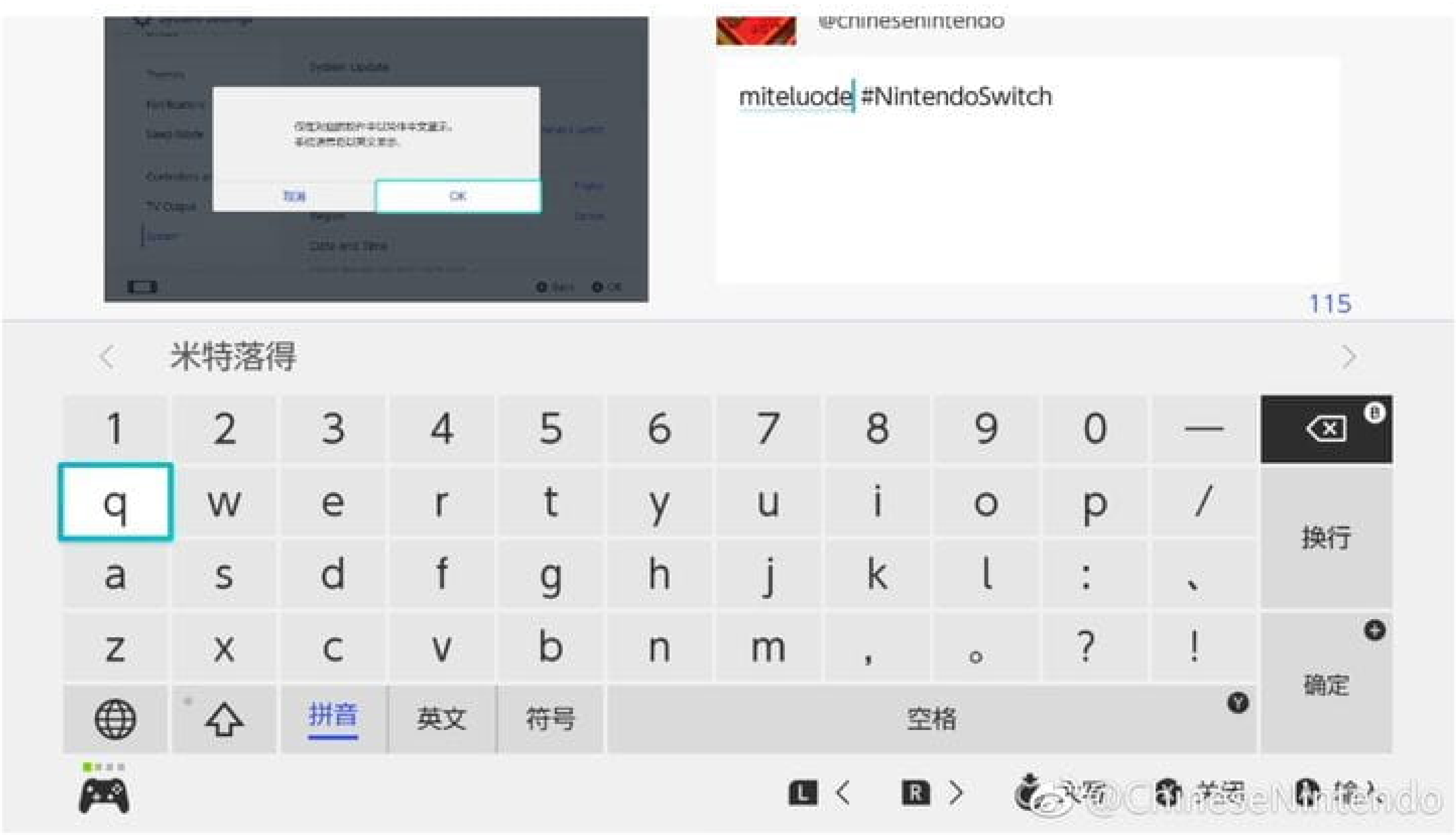


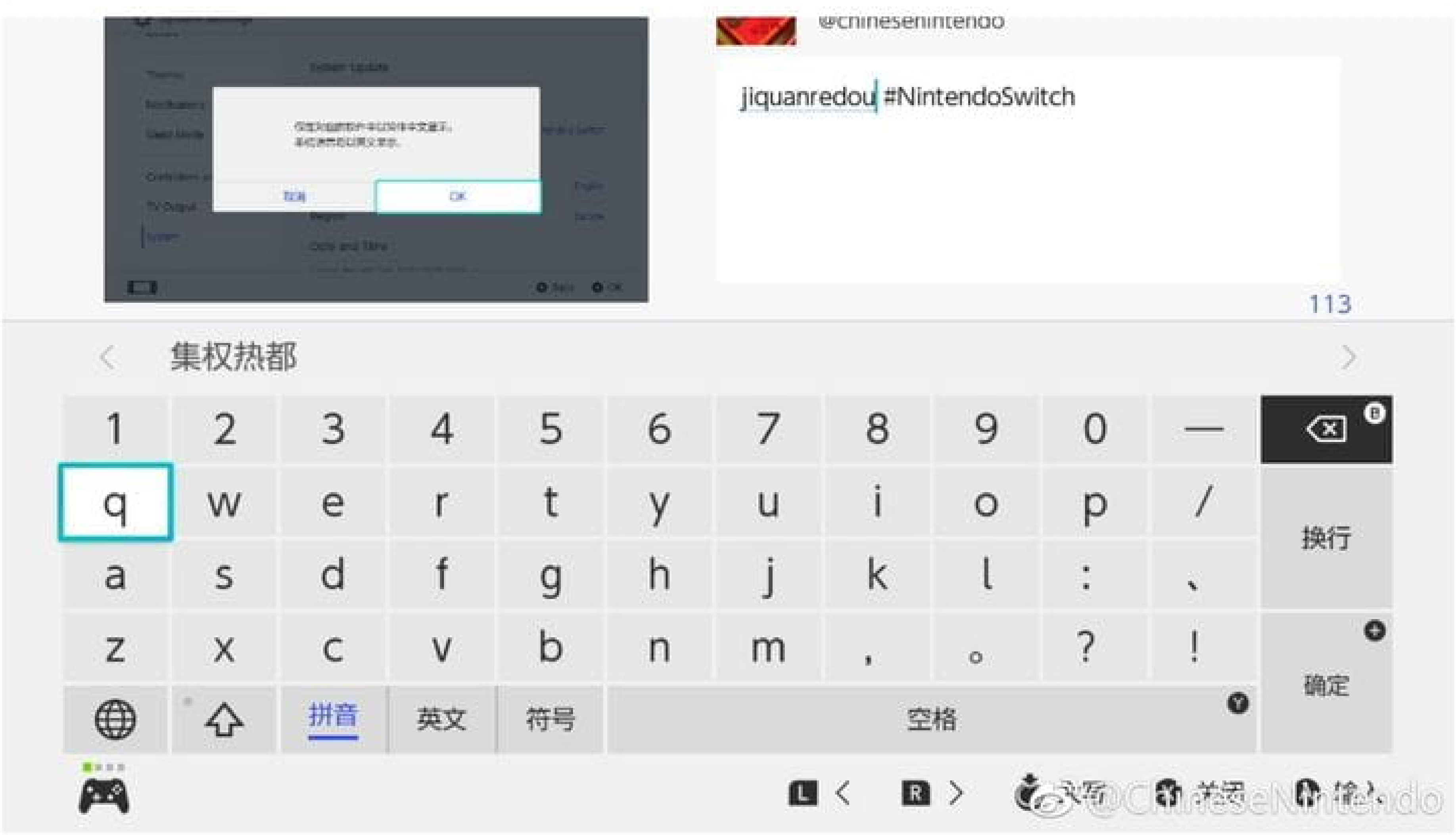












ChineseNintendo

2019-01-31

中国电子游戏媒体“电玩巴士”发布新闻《中国最高人民法院因侵权被任天堂法务部警告》，其中提到“视频受到了‘任天堂’的警告，并发布在了任天堂中国的‘官方’推特上”。

本账号并非由现任或前任神游科技或香港任天堂员工或其家属运营。开设并运营本账号的目的是发现并宣传任天堂在中文地区的历史和新闻。

网页链接

这段视频中采用了《超级马力欧》的角色形象、背景已经游戏音乐，不过最高人民法院并未获得任天堂方面授权，所以这段视频受到了任天堂的警告，并发布在了任天堂中国的官方推特上。

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

关注

China's Supreme People's Court uploads a video with unauthorized use of Mario sprites to their official Weibo Account.

翻译推文

上午12:56 - 2019年1月30日

10 转推 18 喜欢

4 10 18

26 4 18

ChineseNintendo

2019-01-31

现已将本微博帐号原来的英文介绍文字修改为了中文。
另外，也仿造了日本MariCar公司的注册商标"与任天堂无关系"制作了简单图片。
未来有可能有用。

4 3 9

ChineseNintendo

2019-01-31

有一些关注者问我，这个账号的名字"Chinese Nintendo"是怎么来的？

在这个账号（Twitter上）创建之前，我关注了推特账号Japanese Nintendo。他用英文发布在日本发生的任天堂的新闻，而我通过他的Twitter和Tumblr新闻了解到了很多。
在创建这个账号的时候，我也和他有一样的目标：不过，我所要覆盖的是中国发生的任天堂新闻，并且也要包括中国以前发生的任天堂的历史。

网页链接

ChineseNintendo
2019-01-31

注：中国最高人民法院发布未授权马力欧元素视频是新闻为真。该视频已从最高人民法院账号上删除 中国最高人民法院被任天堂法务部警告的新闻为假。该假新闻已从媒体网站上删除。

@ChineseNintendo:
中国电子游戏媒体"电玩巴士"发布新闻《中国最高人民法院因侵权被任天堂法务部警告》，其中提到"视频受到了'任天堂'的警告，并发布在了任天堂中国的'官方'推特上"。

本账号并非由现任或前任神游科技或香港任天堂员工或其家属运营。开设并运营本账号的目的是发现并宣传任天堂在中文地区的历史和新闻。

网页链接

这段视频中采用了《超级马力欧》的角色形象、背景已经游戏音乐，不过最高人民法院并未获得任天堂方面授权，所以这段视频受到了任天堂的警告，并发布在了任天堂中国的官方推特上。

Chinese Nintendo
@chinesenintendo
关注

China's Supreme People's Court uploads a video with unauthorized use of Mario sprites to their official Weibo Account.

翻译推文

上午12:56 - 2019年1月30日

10 转推 18 喜欢

4 10 18

4 2 5

ChineseNintendo

2019-01-31

近日，神游机研究维基 iquebrew.org 遭到恶意修改。所有英文游戏名称被篡改为了"Toilet" （厕所）。

目前恶意篡改者的账号已被永久封禁，被恶意篡改的文章也已经恢复正常。

网页链接

Revision as of 05:05, 30 January 2019

Released Games (14)

Title	Chinese title	Literal translation	Release date	Game CID	Manual CID
Toilet	水上摩托	Motorcycling on Water	November 17, 2003	51011	51019
Toilet	星际火狐	Interstellar Fire Fox	November 17, 2003	41011	41019
Toilet	马力欧医生	Dr. Mario	November 17, 2003	61011	61019
Toilet	神游马力欧	iQue Mario	November 17, 2003	11011	11019
Toilet	塞尔达传说-时光之笛-	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	November 17, 2003	21011	21019
Toilet	马力欧卡丁车	Mario Kart	December 25, 2003	52011	52019
Toilet	F-Zero X 未来赛车	F-Zero X Future Racing	February 25, 2004	52021	52029
Toilet	耀西故事	Yoshi Story	March 25, 2004	11021	11029
Toilet	纸片马力欧	Paper Mario	June 8, 2004	21021	21029
Toilet	罪与罚-地球的继承者-	Sin and Punishment: Successor of the Earth	September 25, 2004	41021	41029
Toilet	越野摩托	Off-road Motorcycling	June 15, 2005	51021	51029
Toilet	任天堂明星大乱斗	Nintendo Stars Great Melee	November 15, 2005	12011	12019
Toilet	组合机器人	Combination Robot	May 1, 2006	21051	N/A
Toilet	动物森林	Animal Forest	June 1, 2006	21041	N/A

Cancelled Games (2)

Title	Chinese title	Literal translation	Planned release date	Game CID	Manual CID
The Legend of Zelda: Majora's Mask	塞尔达传说-魔力面具-	The Legend of Zelda: The Magical Mask	2004/2005?	21031 (not on CDS)	N/A
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Traditional Chinese)	塞爾達傳說：時光之笛	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	2006	21061	N/A

15 2 12

ChineseNintendo

2019-02-01

感谢帮忙发布！

@NintendoFacts:
我发起了一个投票 【大家的NS体验经历，和任天堂NS广告中体现的相似吗】 网页链接

这个投票是@ChineseNintendo请我帮忙代发的，他的微博帐号出了故障，无法发布投票。
他希望能对比一下国内外NS用户体验与任天堂广告宣传之间的相似度。

1　　0　　0

ChineseNintendo
2019-02-03

未使用的"神游在线"中文和英文图标。
从神游GBA SP附赠光盘中的Macromedia Flash可执行文件中发现，由 @jhynjhiruu 进行提取。

网页链接

10 0 9

ChineseNintendo

2019-02-04

你知道吗?

神游机配件"共游盒"与"共游机"长期在国外被称作Swim Box和Swim Controller，尽管这两个设备与"游泳"并没有关系。

推测可能是因为第一个翻译的人并不清楚"游"在简体中文中既有"游泳"之意，也有"游戏"之意，或其使用的翻译软件无法正确识别这个汉字在这里的意思。

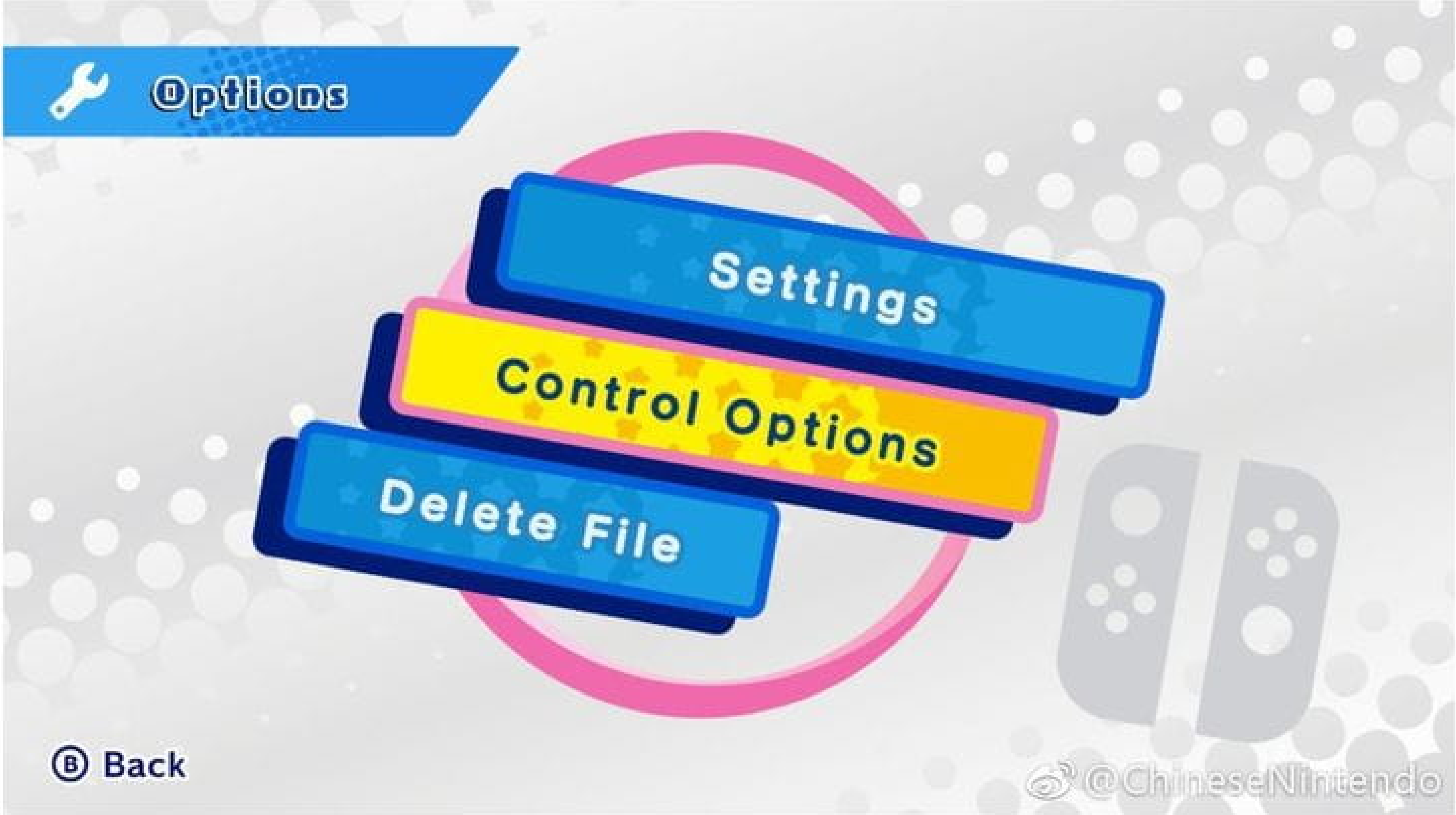
网页链接

ChineseNintendo
2019-02-04

在简体中文的《星之卡比：新星同盟》中，“按键设定”被翻译为了“主要参数”。

这可能是对于日文“キーコンフィグ”(Key Config) 的误译。
（Key一词既有“按键”的意思，又有“关键”的意思）

网页链接



ChineseNintendo

2019-02-04

神游科技马年春节贺图。
该图片由神游科技官方在2014年向神游神游俱乐部会员发送。

网页链接

因为我不是任天堂的官方帐号，所以我无法代表任天堂或者神游进行春节祝福。

不过，我依然代表自己和来自多个国家的神游或中文任天堂历史爱好者们，由衷地祝愿所有中国朋友们春节快乐！

ChineseNintendo

2019-02-05

《马力欧卡丁车Wii》繁体中文说明书。
其中包含基本操作的介绍和游戏中日文词汇的解释

该说明书于在台湾发售的"玛利欧赛车Wii组合套装"中提供。在台湾发售的《马力欧卡丁车Wii》仅能使用日文游玩。

网页链接

2 0 1

ChineseNintendo
2019-02-05

《马力欧卡丁车Wii》繁体中文说明书。
其中包含基本操作的介绍和游戏中日文词汇的解释

该说明书于在中国台湾发售的"玛利欧赛车Wii组合套装"中提供。在中国台湾发售的《马力欧卡丁车Wii》仅能使用日文游玩。

网页链接

MKA-RVL-RMCJ-TWN-C0
Nintendo
Wii

瑪利歐賽車Wii™（日文版） 使用説明書

遊戲開始方式

在標題畫面按下Ⓐ後，即可進入駕照選擇畫面。初次遊玩時，請選擇「NEW」，創建駕照。繼續遊玩時，則選擇自己的駕照。創建或選擇駕照後，將進入模式選擇畫面。

有關存檔（資料檔儲存）

該遊戲支持自動存檔，比賽結束後，已有成績將自動儲存到目前遊玩的「駕照」中。

在選單畫面更換遙控器時，會出現如右圖所示之畫面。請按Ⓐ（決定）。

操作方法

利用「Wii方向盤（Wii遙控器）」、「Wii遙控器＆雙節棍控制器」、「傳統控制器」中的任意一種遊玩。「マルチプレイ」（多人）模式時，各玩家亦可分別使用不同控制器。
此外，本書係針對「Wii方向盤（Wii遙控器）」之操作方法進行說明。

■ Wii方向盤（Wii遙控器）

將Wii方向盤往左右傾斜	操作方向盤
跳躍時揮動Wii方向盤	跳躍動作
摩托車行駛期間往上（下）揮動Wii方向盤	後輪平衡（解除後輪平衡）
②	項目決定・加速
①・B	取消・甩尾・煞車/後退
✚	項目選擇・使用道具
Ⓐ	項目決定・觀察後方

■ Wii遙控器＆雙節棍控制器

◎	項目選擇・操作方向盤
跳躍時揮動Wii遙控器	跳躍動作
摩托車行駛期間往上（下）揮動Wii遙控器	後輪平衡（解除後輪平衡）
Ⓐ	項目決定・加速
Ⓑ	取消・甩尾・煞車/後退
Ⓩ	使用道具
Ⓒ	觀察後方

模式選擇畫面

請從4種模式中，選擇自己想要遊玩的模式。
●玩多人模式時，請準備對應其人數並已進行過主機登錄(※)的遙控器，然後按Ⓐ。

シングルプレイ（單人）	用於1人遊玩的模式。
マルチプレイ（多人）	可供2～4人同時遊玩的模式。
Wi-Fi（任天堂Wi-Fi連接）	能夠連接到任天堂Wi-Fi連接模式時，便可與遠方的朋友或全世界的對手進行對戰。
マリオカートチャンネル（瑪利歐賽車頻道）	可確認排行榜及大賽、活動等資訊。

※關於Wii遙控器的主機登錄，請見Wii主機使用說明書 準備篇P.58。
※消除駕照時請在「ライセンス設定」中選擇「ライセンスを消す」進行消除。
請注意，一旦按「ライセンスを消す」消除駕照資料，資料將無法復原。

模式介紹 シングルプレイ＆マルチプレイ（單人＆多人）

「シングルプレイ」（單人）模式下，可以玩4種遊戲，而「マルチプレイ」（多人）模式下，只能玩4種遊戲中的「VS」（對戰）和「バトル」（爭鬥）。

グランプリ（大獎賽）

有8項大賽（杯賽），各跑4條賽道。比賽係包括玩家在內，由12輛賽車進行比賽，以合計分數競爭綜合排名。

1 クラスセレクト（類別選擇）
可在「50cc」（僅卡丁車）、「100cc」（僅摩托車）、「150cc」（卡丁車和摩托車）3個類別中進行選擇。

2 キャラクターセレクト（人物選擇）
選擇比賽所用人物。

3 マシンセレクト（機車選擇）
選擇比賽所用機車。可選機車會因所用人物大小不同而異。

4 ドリフトモード＆カップセレクト（甩尾種類與大賽選擇）
甩尾種類可在「オートドリフト」（自動甩尾）和「マニュアルドリフト」（手動甩尾）中進行選擇。接著，選擇想要參加的大賽（杯賽）後，將開始比賽。

5 比賽畫面
比賽期間按下⊕後，將顯示暫停選單。此時可重新比賽、更改賽道或人物、進行重播等。

目前所持道具
合計時間
目前圈數／規定圈數
賽道地圖
目前排名

6 比賽結果
比賽結束後，將根據排名獎勵車手分數。此外，一項大賽（杯賽）需跑4條賽道，並以獲得的合計分數確定綜合排名。

タイムアタック（計時）

僅自己的機車在所選賽道上行駛，應爭取在最短時間內跑完。若能以最短時間抵達終點，則此次行駛將自動存檔為「幽靈車」。

VS（對戰）

「シングルプレイ」（單人）模式時，可與電腦對戰，「マルチプレイ」（多人）模式時，則可2～4人對戰。請從以下2種對戰方法中進行選擇，開始對戰。此外，選擇「ルール設定」後，亦可對規則進行設定。

■ 對戰方法

個人戦	以個人獲得的分數競爭綜合排名。
チーム戦	分成2個團隊，以獲得的合計分數進行競爭。

■ ルール設定（規則設定）

クラス	從「50cc」（僅卡丁車）、「100cc」（僅摩托車）、「150cc」（卡丁車和摩托車）中，對類別進行選擇。
COM	從「よわい」（弱）、「ふつう」（一般）、「つよい」（強）中，對對電腦難度進行選擇。「マルチプレイ」（多人）模式時，亦可選擇「なし」（無）。
COMマシン	從「すべて」（全部）、「カートのみ」（僅卡丁車）、「バイクのみ」（僅摩托車）中，對電腦玩家的機車進行選擇。
コース	從「えらぶ」（選擇）、「おまかせ」（任意）、「じゅんばん」（依次）中，對賽道選擇方法進行選擇。
アイテム	從「おすすめ」（平衡出現）、「ダイナミック」（較多出現強效道具）、「ストイック」（較難出現強效道具）、「なし」（不出現道具）中，對道具的出現設定進行選擇。
レース数	對比賽次數進行設定。

バトル（爭鬥）

「シングルプレイ」（單人）模式時，可與電腦對戰，「マルチプレイ」（多人）模式時，則可2～4人對戰。請從以下2種爭鬥方法中進行選擇，開始爭鬥。此外，爭鬥只有團隊戰，最先取得「ルール設定」（規則設定）內「勝ち数」中所設勝利次數的團隊將獲勝。

■ 爭鬥方法

ふうせんバトル	戳破對方團隊的氣球，所獲合計分數較多的團隊獲勝。
あつめてコイン	收集到更多關卡所設金幣數的團隊獲勝。

■ ルール設定（規則設定）

COM	對電腦難度進行選擇。
COMマシン	對電腦玩家的機車種類進行選擇。
ステージ	對關卡的選擇方法進行選擇。
アイテム	對道具的出現設定進行選擇。
勝ち数	對獲勝所需的勝利次數進行設定。

模式介紹 ニンテンドーWi-Fiコネクション（任天堂Wi-Fi連接）

能夠連接到任天堂Wi-Fi連接模式時，便可與遠方玩家進行對戰。遊戲種類可從「VS」（對戰）和「バトル」（爭鬥）中進行選擇。
此外，1台Wii最多可供2人同時參加。

せかいのだれとでも	從全世界的玩家中尋找對戰對象。受對戰結果之影響，等級將發生變動。等級係表示玩家強弱之數值，獲勝將上升，輸掉則下降。
こくないのだれかと	從國內玩家中尋找對戰對象。受對戰結果之影響，等級將發生變動。
フレンドと	與登記在「フレンドリスト」（好友名單）中的朋友進行對戰。對戰結果不會使等級發生變動。此外，要想在此模式下遊玩，必須事先將朋友代碼登記到「フレンドリスト」（好友名單）。

模式介紹 マリオカートチャンネル（瑪利歐賽車頻道）

能夠連接到任天堂Wi-Fi連接模式時，便可下載利用WiiConnect24傳輸的幽靈車資料，或發送自己的幽靈車。此外，還可確認由「マリオカートチャンネル」傳輸的大賽及活動資訊等內容。

■「マリオカートチャンネル」模式選擇畫面

フレンド	如果已將朋友代碼登記到朋友列表中，則可對其進行確認。
ゴースト	可與世界各地的幽靈車進行對戰，或確認下載的幽靈車。
ランキング	可確認排行榜，或下載世界冠軍賽及國內冠軍賽的幽靈車。
大会	可參加特定時期的大賽。

道具

通過位於賽道上的道具箱後，便可隨機獲得道具。

機車踩到後，會打滑。	投擲後，機車將直行，而被擊中的機車則會翻倒。
自動追擊前方機車，被擊中的機車會翻倒。	投擲後，將在靠近機車時或一段時間後爆炸，被爆炸波捲入的機車則會翻倒、打滑。
直接飛向最前面的機車，擊中後便爆炸。其他機車如果被爆炸波捲入，則會翻倒、打滑。	一段時間內，機車速度將有所提升。
向排在自己前面的機車噴出墨汁，使其視野變差。	使其他機車打滑，道具掉落。此外，使其縮小一段時間，速度降低。
一定時間之內，可以進行高速低空飛行，沿著跑道自動前進。	與道具箱酷似，與其相撞會翻倒。
一定時間之內，每按一次十字鍵可進行一次加速衝刺。	一定時間之內可變成無敵，速度也會變快。
一定時間之內賽車會變得巨大，可以踩扁撞倒其他賽車。	讓在地面上領先自己行駛中的對手賽車打滑。
頭上會有雷雲附著，一定時間之內會打雷。在打雷之前與對手相撞，可以將雷雲粘給對手。	

活用道具

部分道具可以改變其投出的方向。

使用道具 向前方投出時請按。
使用道具 向後方投出時請按。

駕車技巧

火箭起跑
在起跑時的倒數計時，若從特定時間開始一直按住加速鍵（②），便可較通常情況更快地飛馳而出。

甩尾
若在踩住加速的同時按下①或B，並將方向盤往想要拐彎的方向傾斜，機車將做出甩尾（橫向甩移）動作。由此可在急彎道等處拐彎而不用降低車速。

小旋風
若在甩尾一段時間後，輪胎冒出火花時解除甩尾，則可裝上渦輪旋風，進行短時間衝刺。
※只有憑藉手動甩尾使用卡丁車時才有效。

超級小旋風
甩尾一段時間，輪胎冒出藍色火花後，若繼續甩尾，火花將變成橙色。此時如果解除甩尾，則可實現較小旋風更長時間的衝刺。
※只有憑藉手動甩尾使用卡丁車時才有效。

抬起車頭
以抬起車頭特技行駛時，可較通常情況更快地提速，但車子會變得難以拐彎，需要注意。
※只有使用摩托車時才有效。

Wii方向盤的使用方法

■ 握法（方向盤方式）

重要！ **請握緊方向盤**
使用中，請用雙手握緊方向盤。

注意 **建議套上腕帶使用。**
將Wii遙控器裝入Wii方向盤中，然後套上腕帶。

在Wii遙控器已裝入Wii方向盤的狀態之下，可以指向畫面
在Wii遙控器已裝入Wii方向盤的狀態之下，如圖所示手握Wii方向盤，請將指向窗孔對準畫面，來進行操作。

■ Wii遙控器的安裝方法

請從正面將腕帶繩穿過Wii遙控器放置處的穿孔，接著將Wii遙控器塞入。

■ Wii遙控器的拆卸方法

請從Wii方向盤背面的穿孔將Wii遙控器推出。

最新資訊請看，臺灣任天堂官方網站・・・ http://www.nintendo.tw/

ChineseNintendo

2019-02-06

未发售的神游Wii，其图标出现在iQue GBA SP的包装上。

网页链接

8 2 8

ChineseNintendo

2019-02-08

神游加油站主机的启动画面，摄于2004年1月，中国某地的佳世客商场。根据本视频的提供者，神游加油站使用的是Linux操作系统。

“佳世客的工作人员告诉我，［神游加油站］顶端的相机是天线，连接到火星的（我没有开玩笑）。神游加油站不能书写我的神游卡的原因是因为天气情况恶劣，现在连接到火星的信号不好。”

“她们还告诉我，屏幕底部显示空白空间的条（空闲空间为绿色、已用空间为红色）是和火星通信信号的强度。因为现在都是红色的，所以没法进行使用。”

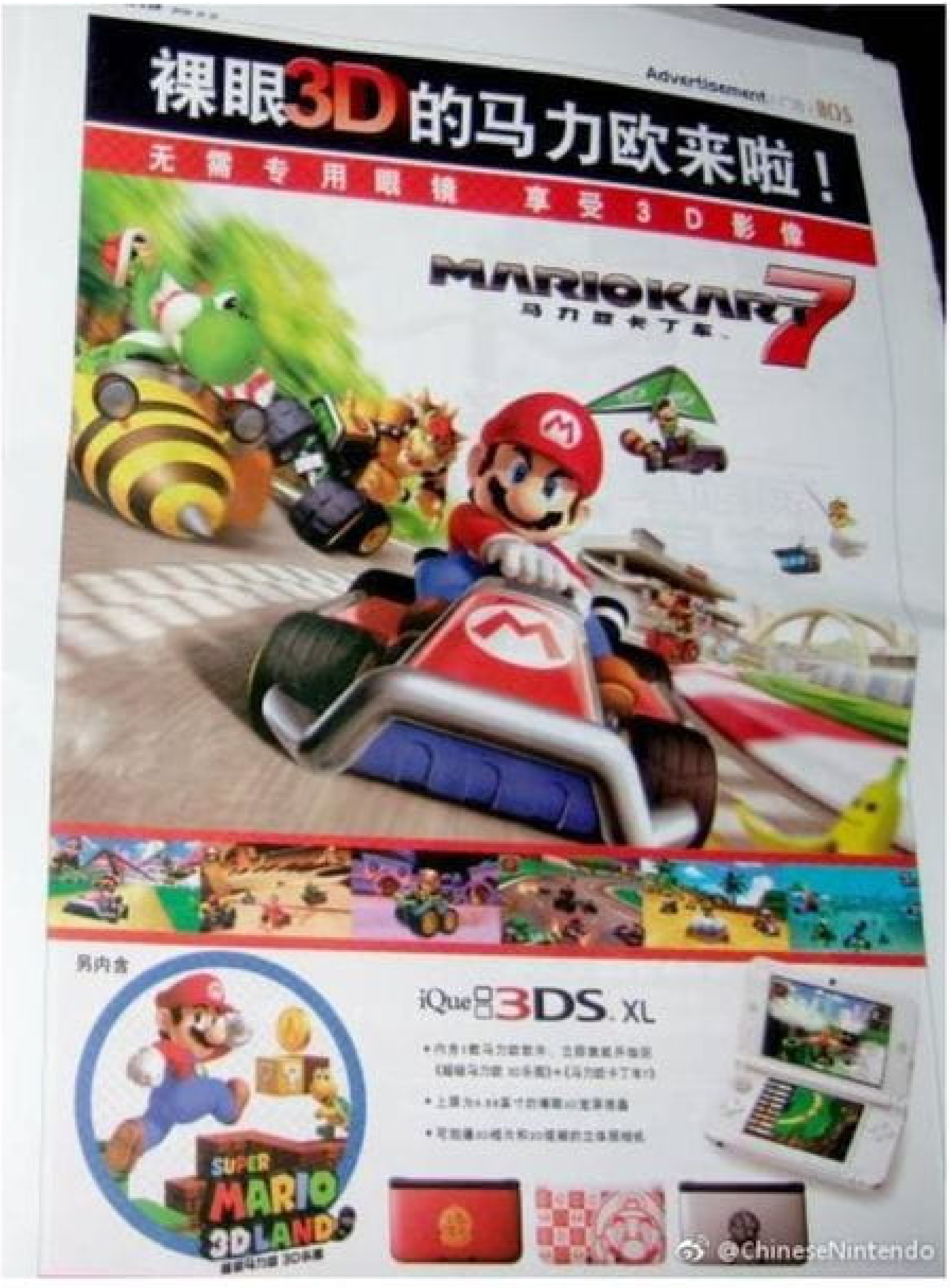
网页链接 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo

2019-02-08

iQue 3DSXL 上海地铁报纸广告
（2012年12月）

网页链接



11 0 19

ChineseNintendo

2019-02-08

转发微博

@DRAGLA:

神游体验会期间，上海徐家汇站流动广告灯箱...

3 0 7

ChineseNintendo
2019-02-15

神游GBA SP发售纪念明信片
（2004年10月27日）

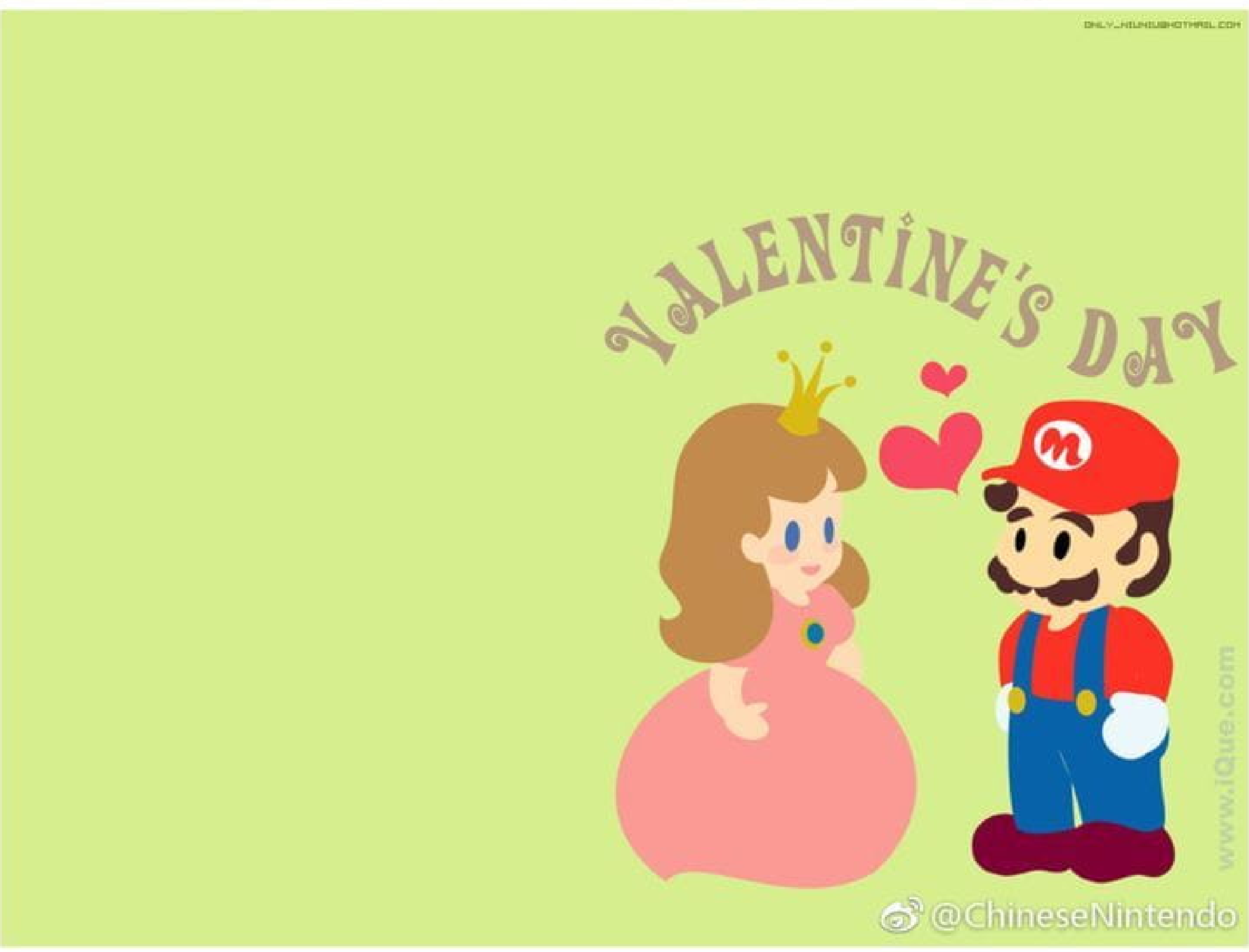
网页链接

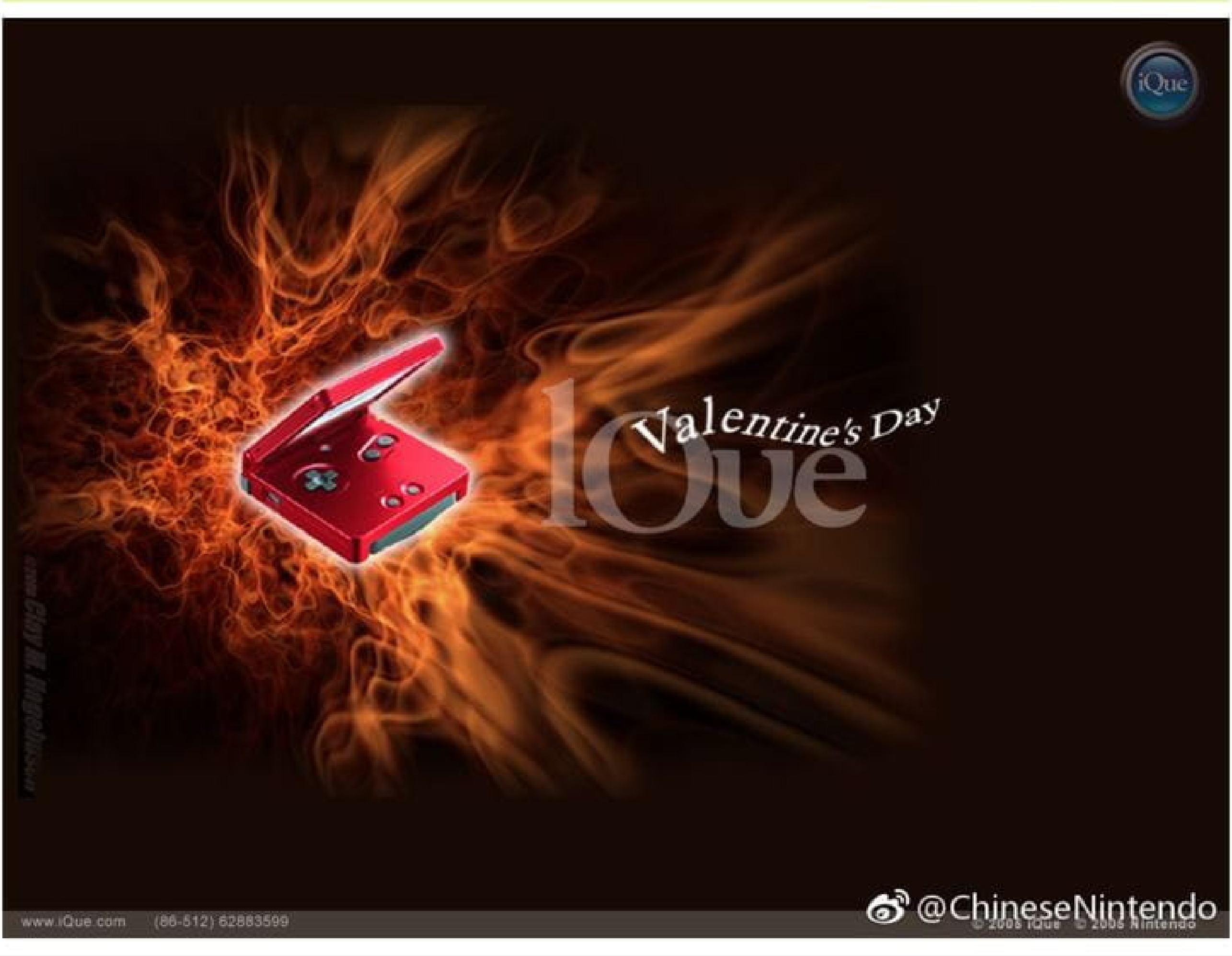
ChineseNintendo

2019-02-15

神游客户 2005年情人节贺卡

网页链接





ChineseNintendo

2019-02-15

转发微博

@吕晚澄:
家里翻到一个上古物 港任3ds马里奥兄弟 送的潮包 太酷了

2 0 4

ChineseNintendo

2019-02-17

未使用的神游票设计（左），由 @jhynjhiruu 从神游加油站的数据中提取。
右边是实际使用的神游票设计，作为对比。

网页链接

ChineseNintendo

2019-02-26

转发微博

@SynKumon:
香港《快乐龙》2002年第9期在翻译《月刊コロコロコミック》2002年2月号中大乱斗DX 里精灵宝可梦相关配置的介绍中，曾把大乱斗DX翻译为《大亂鬥扣球兄弟DX》并且还做了本土化中文logo。鉴于快乐龙每篇报道都有官方授权翻译的标识，感觉这个logo也许得到了版权方的许可。@ChineseNintendo

變換樣子
寵物小精靈競技場

▲在背後的巨型螢幕的後面顯示出來的正是戰鬥的樣子和現在的排名順序。記得留意!!

在眾多的戰鬥舞台中發放出最大異彩的正是寵物小精靈競技場。這個關卡的特徵是，競技場本身會根據比賽的進行不斷改變地形和背景！看來普通方法是行不通！

寵物小精靈亞空間

連隱藏關卡也有寵物小精靈！

▶有寵物小精靈浮游的異次元空間。只要你玩了大亂鬥200次或S亂鬥一共200次就會出現!!

GC 任天堂

大亂鬥扣球兄弟DX

發售中 約400元

扣球兄弟DX

在扣球兄弟裡多數登場的角色當中，

道具

把MB投出後，會有什麼事情發生！

究竟會有什麼出現，是要碰運氣！一但投出……

在關卡中會突然出現的MB。把這個扔出，會出現寵物小精靈大顯身手！究竟會是誰出現，是不可預測的。這真是令人心跳加速!!

▶閃！MB落地裂開，從中發出強烈的光芒!!

水箭龜 出現!!

◀龜甲型寵物精靈水箭龜便會出現！嗯！究竟會幹什麼呢!?

拼命亂射！

▶水砲發射！把對手打的落花流水！

快樂龍推薦這傢伙！

巨鉗螳螂

太強了！

▲巨鉗螳螂將會以超高速衝向對手！而且因為是超高速度所以是很難避開的啊！

在下一頁將會公開十分值得留意的角色情報噢！

2 1 1

ChineseNintendo

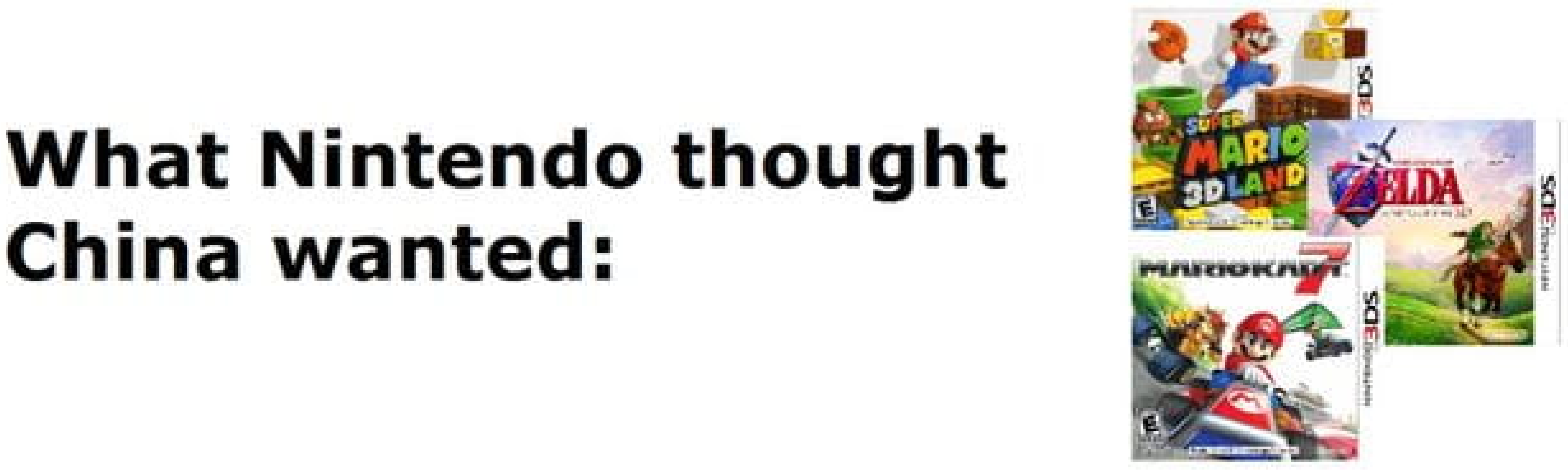
2019-02-28

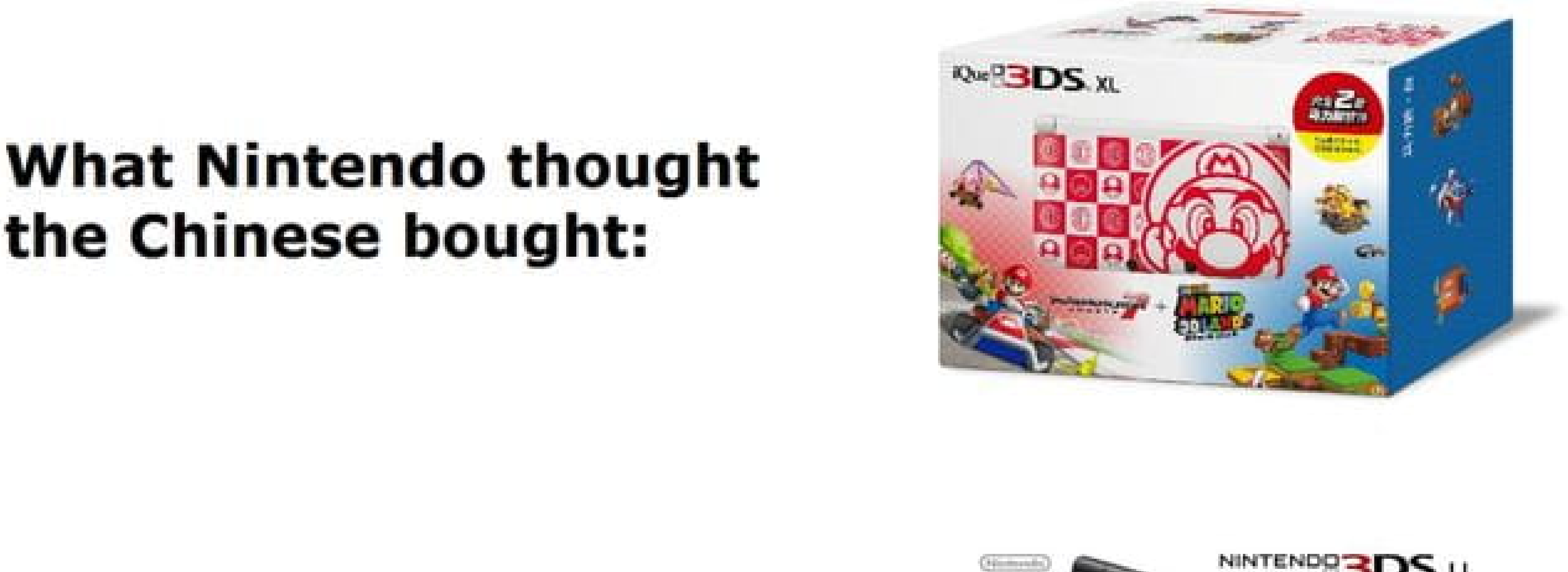
3年前的今天（2016年2月27日），任天堂《精灵宝可梦日/月》支持中文。这是被广泛认为第一款大多数人真正关心的中文化任天堂游戏。

《精灵宝可梦日/月》并非第一款官方中文化的任天堂3DS游戏，但在这之前，任天堂的3DS中文化游戏由于种种原因并未受到太多人的实际购买支持。

在此制作了简单的图示进行说明。

网页链接





29 7 23

ChineseNintendo

2019-02-28

根据建议，第二张图已经更新。 查看图片

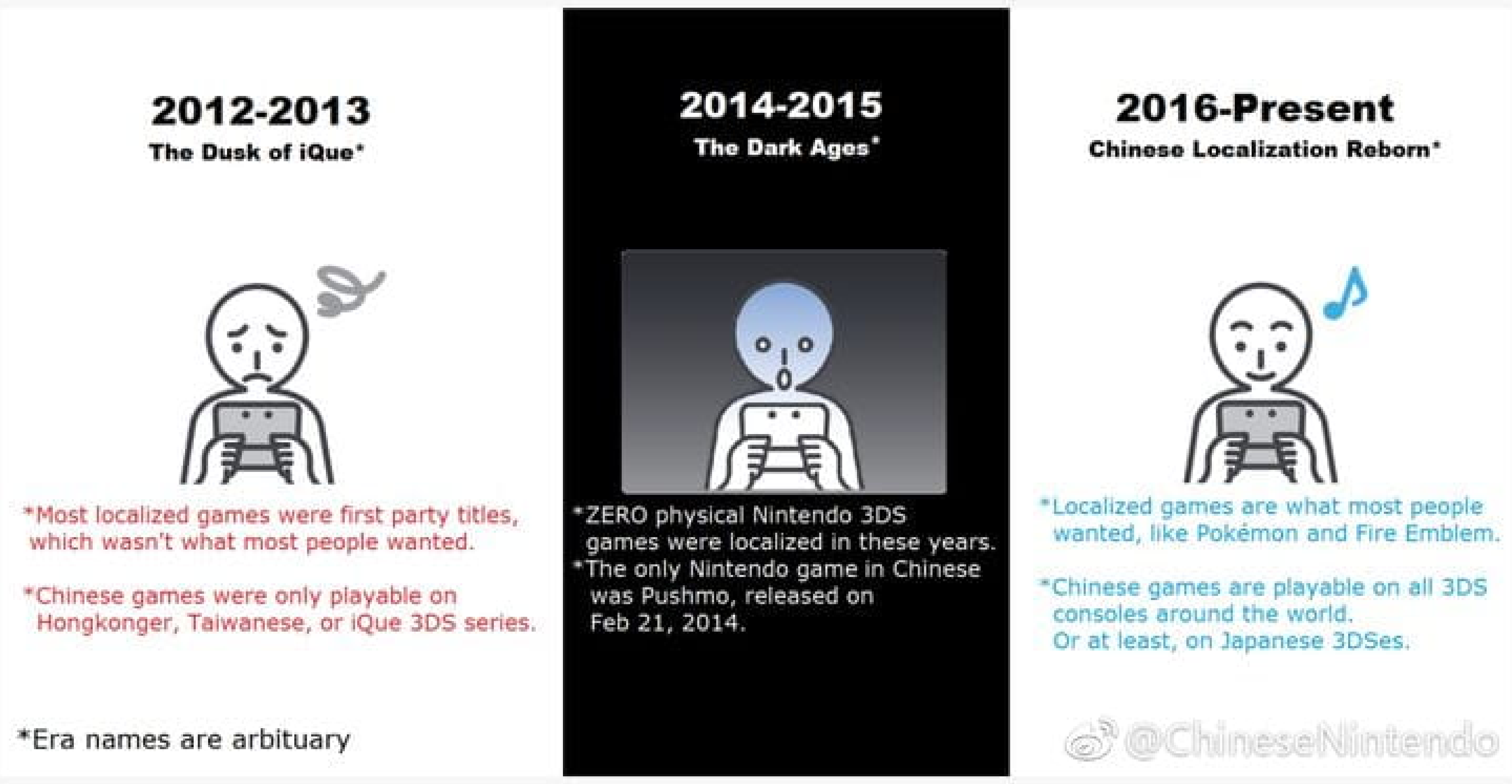
@ChineseNintendo:

3年前的今天（2016年2月27日），任天堂《精灵宝可梦日/月》支持中文。这是被广泛认为第一款大多数人真正关心的中文化任天堂游戏。

《精灵宝可梦日/月》并非第一款官方中文化的任天堂3DS游戏，但在这之前，任天堂的3DS中文化游戏由于种种原因并未受到太多人的实际购买支持。

在此制作了简单的图示进行说明。

网页链接



7 1 3

ChineseNintendo

2019-03-03

关于未发售神游GBA卡带的事情，现在已经略有了解。
请见谅，昨天家里发生了电路故障，现在才恢复运行。

5 5 14

ChineseNintendo

2019-03-05

Forward Weibo

@走在刀口上的几点:

邮箱里翻出了几年前神游发的邮件，又是一年中秋，却没有了你的祝福#ique神游# 等你用各种方式归来

@神游科技-招聘

0 0 5

ChineseNintendo
2019-03-09

今天（2019年3月8日）是 #国际劳动妇女节# 。
在此真诚地感谢每一位为神游科技或任天堂中文区本土化事业奋斗或曾经奋斗过的女性，无论你们的工作是在台前还是在幕后，奋斗的成果是否为世界所熟知。

网页链接

ChineseNintendo

2019-03-11

有趣的历史：
最后一款支持中文的Nintendo 3DS平台马力欧系列游戏是《纸片马力欧：超级贴纸》，于2013年12月6日发售。
在这款游戏发售之后，中文区玩家没有获得一款实体版中文化任天堂游戏，直到将近3年后的《精灵宝可梦 太阳/月亮》（2016年11月16日发售）

ChineseNintendo

2019-03-17

1年前的今天（2018年3月16日），《星之卡比：新星同盟》在全球发售。
这是星之卡比系列中第一款官方中文化作品。
在此上传了简体中文语言下的"异次元空间英雄同盟"制作人员名单——"快乐结局的谢幕"。
感谢每一位为本作中文化做出贡献的本土化人员！ ChineseNintendo的微博视频

12 8 15

ChineseNintendo

2019-03-26

《陆海空大战》中唯一一名与欧美版本设计不一样的将军是坎贝尔。
在中文版中，他的胡须被剃去，他的制服被修改，他的日本刀也被移除。
这有可能是出于避免另中国人普遍不快的侵华日军军官设计。

原版中，坎贝尔的军队是“坎贝尔帝国军”(Kanbei's Imperial Troops)，而在中文中，他的军队叫“坎贝尔特种部队”。和上面的修改一样，这也应该是为了避免提及另中国人不快的“日本帝国主义”。

原版中，坎贝尔“把自己打扮成一个现代的日本武士”，而在中文版中，他“坚信自己是现代版的张飞。”和张飞一样，坎贝尔的部队作战十分英勇，战斗力和很强，但他本人却缺乏谋略。

ChineseNintendo

2019-03-26

此外，坎贝尔占上风时候的表情也从原版的呲牙笑变成了张嘴笑。

ChineseNintendo

2019-03-26

《陆海空大战》神游版制作人员名单

其中并未提及中文本土化人员。 ChineseNintendo的微博视频

4 2 1

ChineseNintendo

2019-03-26

《马力欧卡丁车 超级赛道》神游版制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo

2019-03-26

《马力欧卡丁车 超级赛道》全部中文本土化人员：

网页链接

12 0 11

ChineseNintendo

2019-03-26

《陆海空大战》全部将军介绍

*哈奇在《陆海空大战》1代中不作为将军登场，在后续作品中可作为将军参战。

13 4 2

ChineseNintendo

2019-03-26

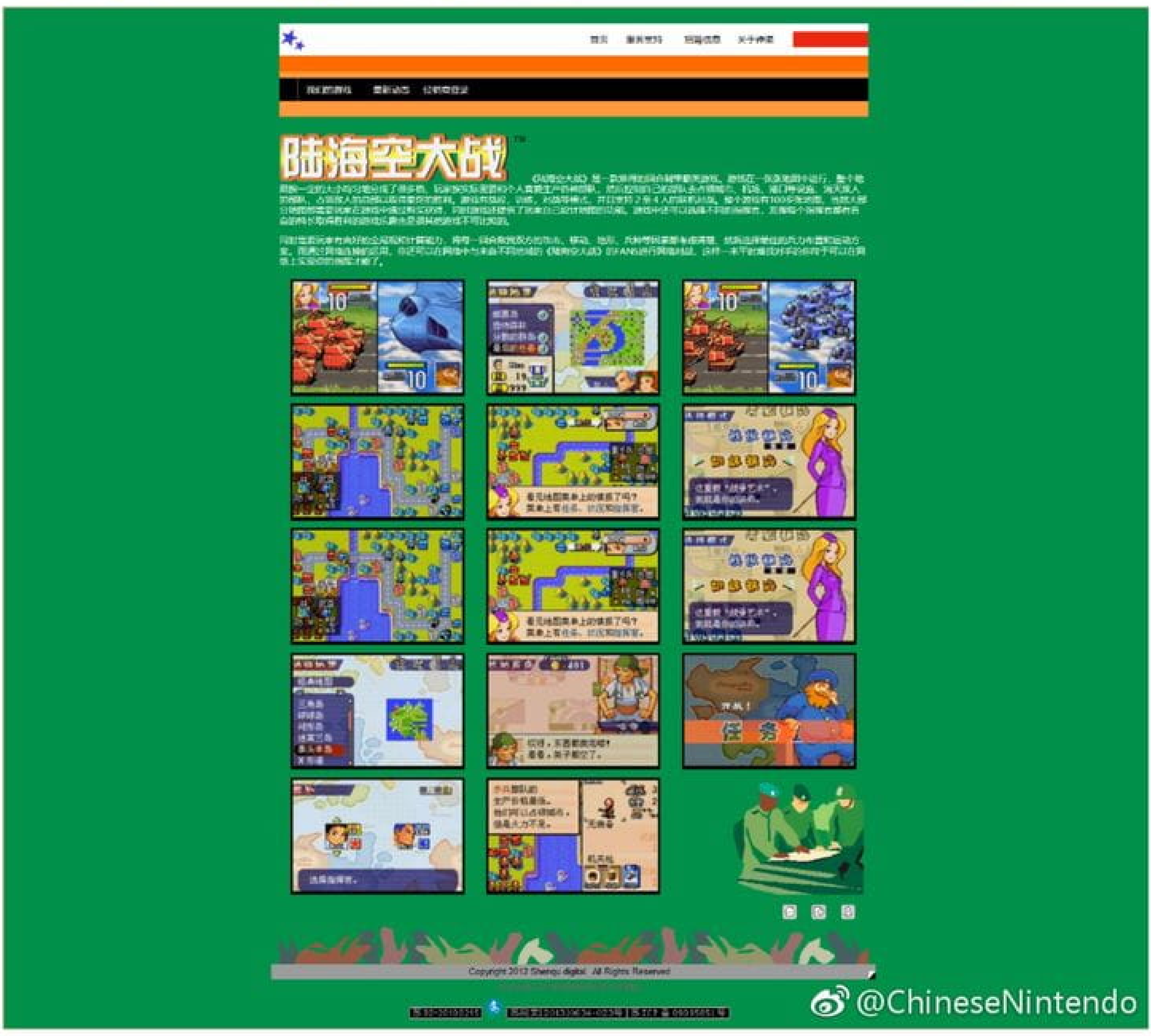
《陆海空大战》全部将军特技

网页链接

ChineseNintendo
2019-03-27

在最近公开的12款未发售神游GBA游戏中，只有《陆海空大战》曾经在神渠数码网站存有官网。
《陆海空大战》的官网上，公开有该游戏的11张开发中截图。
在此尽力对11张截图中的场景进行了还原。

通过对比，发现网站截图和现在看到的版本依然有很大区别：
前者的指挥官（将军）名称等地方未翻译，部分地方字体不同。
已经翻译的部分，网站截图上的翻译更接近英文版本，现在看到的版本翻译更接近日文版本。



ChineseNintendo

2019-03-27

有超过20款小神游GBA游戏被完全中文化。
只有8款真正问世。

网页链接

40 11 13

ChineseNintendo

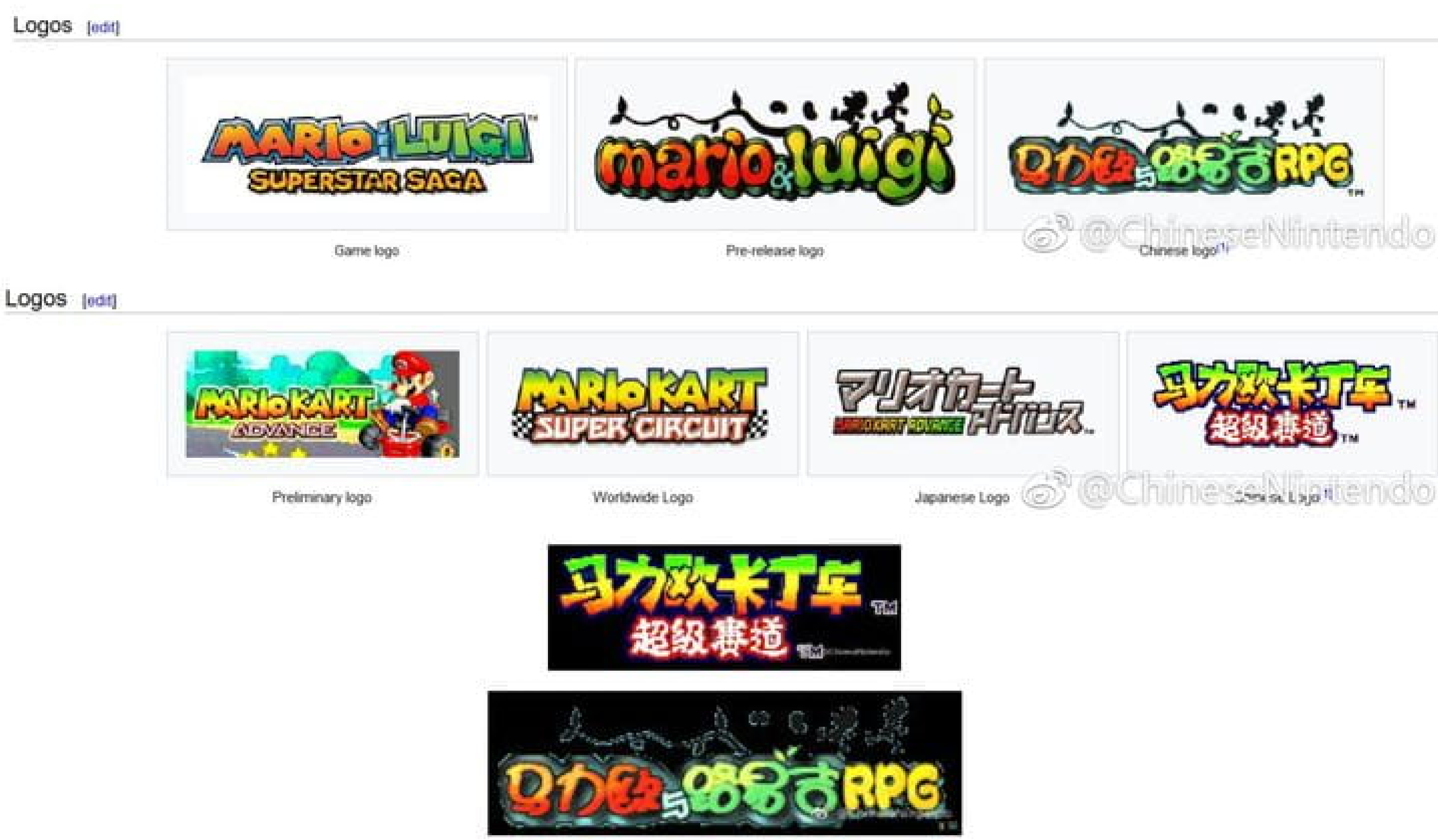
2019-03-28

《马力欧卡丁车：超级赛道》与《马力欧与路易吉RPG》的官方中文版Logo现已经上传到Mariowiki。

您可以在这里下载这两个logo：

网页链接

网页链接



ChineseNintendo

2019-03-28

根据与欧美版和日本版《马力欧与路易吉RPG》的对比，应该可以比较肯定地说，神游版是基于日本版本土化。

网页链接

Title Screen [edit]

International	Japan	China (Proto)

The Japanese title screen features a rather different design from the international one, including a different "PRESS START" font. In addition, the title screen theme does not begin right away; the suitcase hits the cloud and opens, and the theme begins after the title starts to come out of the suitcase. The Japanese version even added audio for when the suitcase hits the cloud and opens.

International	Japan	China (Proto)

In addition, the *Mario Bros. Classic* game has no default top score in international versions of the game. The default top score for the Japanese version is 20000 points and phase 3.

If the player waits long enough on the title screen, the game fades into a demo mode which shows the cutscene where Cackletta and Fawful steal Peach's voice. This is only present in the Japanese version. To make room for the demo mode, two debug rooms (IDs 0 and 1) were replaced.

The unrelease iQue prototype seems to be based on the Japanese version.

7 1 4

ChineseNintendo
2019-03-29

在英文版《超级马力欧银河》中，卡梅克在把马力欧击飞之前祝他“旅途愉快”，但在中文版当中，卡梅克叫马力欧去“下地狱”。
（该地方由用户 @akfamilyhomeak 首次发现。截至当前，原推文已经有710次转发和2200个赞。

网页链接

Chinese Nintendo @chinesenintendo · 7 Dec 2018
In the English version of Super **Mario** Galaxy, **Kamek** tells **Mario** to 'enjoy his flight' before blowing him off the uplifted Peach's castle.
In the Chinese localization, **Kamek** tells **Mario** to "go to **hell**".
@TodoNintendoS
(Credits to @akfamilyhomeak to pointing this out)

31 710 2.2K

Show this thread

27 2 14

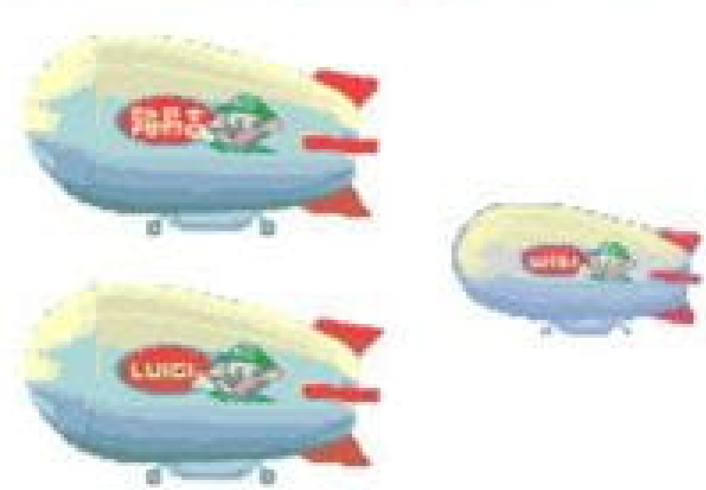
ChineseNintendo

2019-03-30

在中文版《马力欧卡丁车 超级赛道》中，路易吉飞艇在"路易吉赛道"中的文字是中文，但在赛道"空中花园"的文字是英文，没有被翻译。这可能是因为后者的飞艇太小，没有将汉字放下的空间。

在此提取了中文版与海外版中路易吉飞艇的图像，以便大家进行对比。

网页链接



7 0 9

ChineseNintendo
2019-03-30

《马力欧与索尼克相约北京奥运会》并未发售官方中文版，其主要原因是因为神游Wii未通过中国的游戏机硬件审核。
（Mariowiki上所记载的在中国台湾地区的发售，其实是日文版在中国台湾地区的贩售。游戏本身并未进行本土化。）
🔗网页链接

Mario & Sonic at the Olympic Games	
Developer(s)	Sega, Racjin Nintendo SPD Group No.4
Publisher(s)	Sega (NA, EU, OC) Nintendo (JP, SK, TW)
Platform(s)	Wii
Release date	November 6, 2007 November 22, 2007 November 22, 2007 November 23, 2007 May 29, 2008 July 12, 2008

Mario & Sonic at the Olympic Games	
Developer(s)	Sega Nintendo SPD Group No.4
Publisher(s)	Sega (NA, EU, OC) Nintendo (JP, SK, TW)
Platform(s)	Nintendo DS
Release date	January 17, 2008 January 17, 2008 January 22, 2008 February 7, 2008 February 8, 2008 June 26, 2008

マリオ＆ソニック
AT 北京オリンピック
遊戲類型：運動
遊戲人數：1～4 人
發售日期：2008.07.12

與瑪利歐和Sonic一起挑戰奧運比賽。

「Nintendo Wi-Fi Connection」
服務終止時間：2014年5月20日
(星期二) 22：00

マリオ＆ソニック A T
北京オリンピック
遊戲類型：運動
遊戲人數：1～4 人
發售日期：2008.01.17

瑪利歐和Sonic挑戰奧運比賽。

「Nintendo Wi-Fi Connection」
服務終止時間：2014年5月20日
(星期二) 22：00

ChineseNintendo

2019-04-01

《通勤一笔》神游版制作人员名单

感谢 @邵旭东 提供的存档文件。 ChineseNintendo的微博视频

7 1 5

ChineseNintendo

2019-04-01

《马力欧与路易吉RPG》神游版结局与制作人员名单
感谢 @Angle-0A7 提供的存档文件。 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo

2019-04-06

神游科技总部的门口。
图片拍摄于2019年3月14日。

来源：网页链接

18 15 34

ChineseNintendo
2019-04-07

《番茄酱王国大冒险》神游版制作人员名单
感谢 @无敌阿尔宙斯 提供的存档文件。 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo
2019-04-10

//@云玩家FlameBeam :那么今天#NVIDIA SHIELD# 的马车Wii中文版发售了吗？还没有

@Retro冷饭王:
#冷饭日报#
10年前的今天，Wii日版马力欧赛车发售。

ChineseNintendo

2019-04-11

神游GBA《超级马力欧2》人物译名。

原帖由 @无敌阿尔宙斯 和 炎の心 发布。
网页于2017年2月由 @DKL355229 保存。

您可以在这里阅读：网页链接

6 2 12

ChineseNintendo

2019-04-12

iQue DS 软件阵容计划与 iQue GBA/SP ChinaJoy 2005 软件展出计划。

列举的游戏中，仅有半数以下发售。

来源：《掌机王SP》第15期第5页。

意与网易合作推出了配套有奖报名活动“iQuePARTY送送送”，所有报名CGT iQue项目的玩家将有很大机会得到神游提供的iQue SP等。

▲网易游戏频道上的活动页面

http://gameweb.163.com/2005/zt/iQue_Party/index.html

iQue DS发行计划终于浮出水面

随着CGT大赛的临近，iQue DS的发行计划终于逐步浮出水面，本刊从可靠渠道获得了有关iQue DS发行计划的可靠消息。

★**主机将进行强化：** 神游不仅将为iQue DS增加中文内核，还将为其加大内存以使主机能够高效率运行中文行货游戏与一些DS扩展应用软件。

★**价格适中：** 目前可确定的是，主机价格不会低到1000以内，也不可能像之前传说的那样达到1900元天价，应该是一个比较适中的价格。iQue DS成功的关键将取决于软件上的收益，软件不仅将以尽可能快的速度推出，价格也将比水货低很多。

★**最强的兼容性：** iQue DS将是目前全球惟一兼容所有地区软件的主机版本。iQue与任天堂及多家国外第三方经过沟通后，为了防止水货冲击及软件回流等问题，专用中文游戏及应用软件已确定只能运行于iQue DS上，除在中国大陆发售的iQue DS外，全球其他版本主机均不能识别，同时在中国大陆推出的DS免费无线下载服务也只对应iQue DS。

★**超强软件阵容：** 本刊从ChinaJoy方面获得了iQue提交的游戏列表，目前NDS上的大批顶尖作品确定都将登陆iQue DS。

iQue DS初步确定的软件阵容

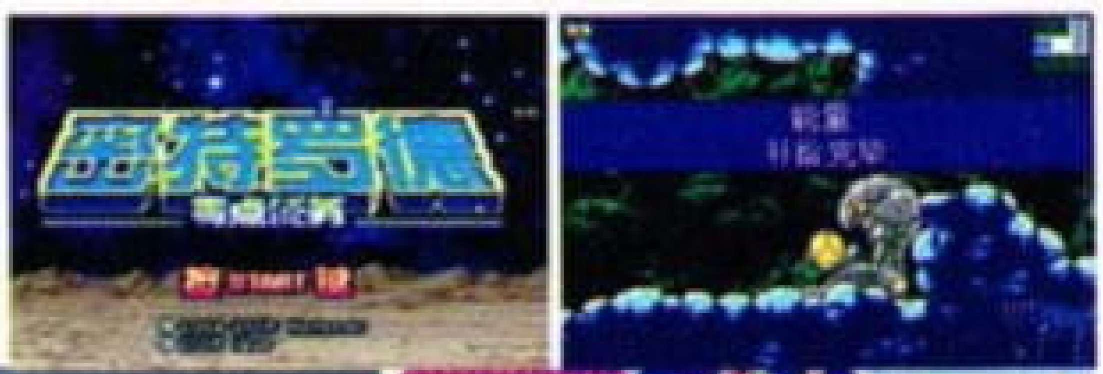
摸摸瓦力欧	iQue狗狗
直感一笔	密特罗德—初猎
马力欧64 DS	电子浮游生物
大合奏—乐队兄弟	摸摸卡比
山脊赛车DS	耀西岛—Touch!

另外，本届ChinaJoy上iQue GBA\SP也将会有大批值得关注的新作展出。

iQue GBA\SP ChinaJoy软件展出阵容

瓦力欧制造	密特罗德—零点任务
转转瓦力欧	马力欧卡丁车——超级赛道
耀西岛	黄金太阳——遗忘的岁月
超级马力欧世界	火焰纹章——烈火之剑
超级战争	星之卡比——梦幻大陆
转转棒	

※注：以上所有游戏为完全中文版。



ChineseNintendo
2019-04-14

《番茄酱王国大冒险》中与剧情无关的提问。
日文原版中的一些涉及日本历史地理的问题，在官方中文版中被对应的问题所更换。
此外，部分中文版的问题或答案，因为字体问题空间不够，而被更改。

网页链接

5 0 13

ChineseNintendo
2019-04-15

从6月7号开始，以中文为母语的玩家们无需再苦读莎士比亚年代的英语了！

网页链接

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

Confused by the difficulty of English in Octopath Traveler (八方旅人）, some Chinese gamers have nicknamed the game "TEM-8 Traveler" （专八旅人） . **Test for English Majors-8(TEM-8) is a college level English exam open exclusively to undergrads of English and related majors.

12:10 PM - 14 Jul 2018

16 1 18

ChineseNintendo
2019-05-31

Wii Fit/Wii Fit Plus中文版配音演员：
李晔
沈达威
孙畅

🔗网页链接

11 1 16

ChineseNintendo
2019-06-13

《一下下脑年龄 DSi锻炼 算数篇》
中国版制作人员。

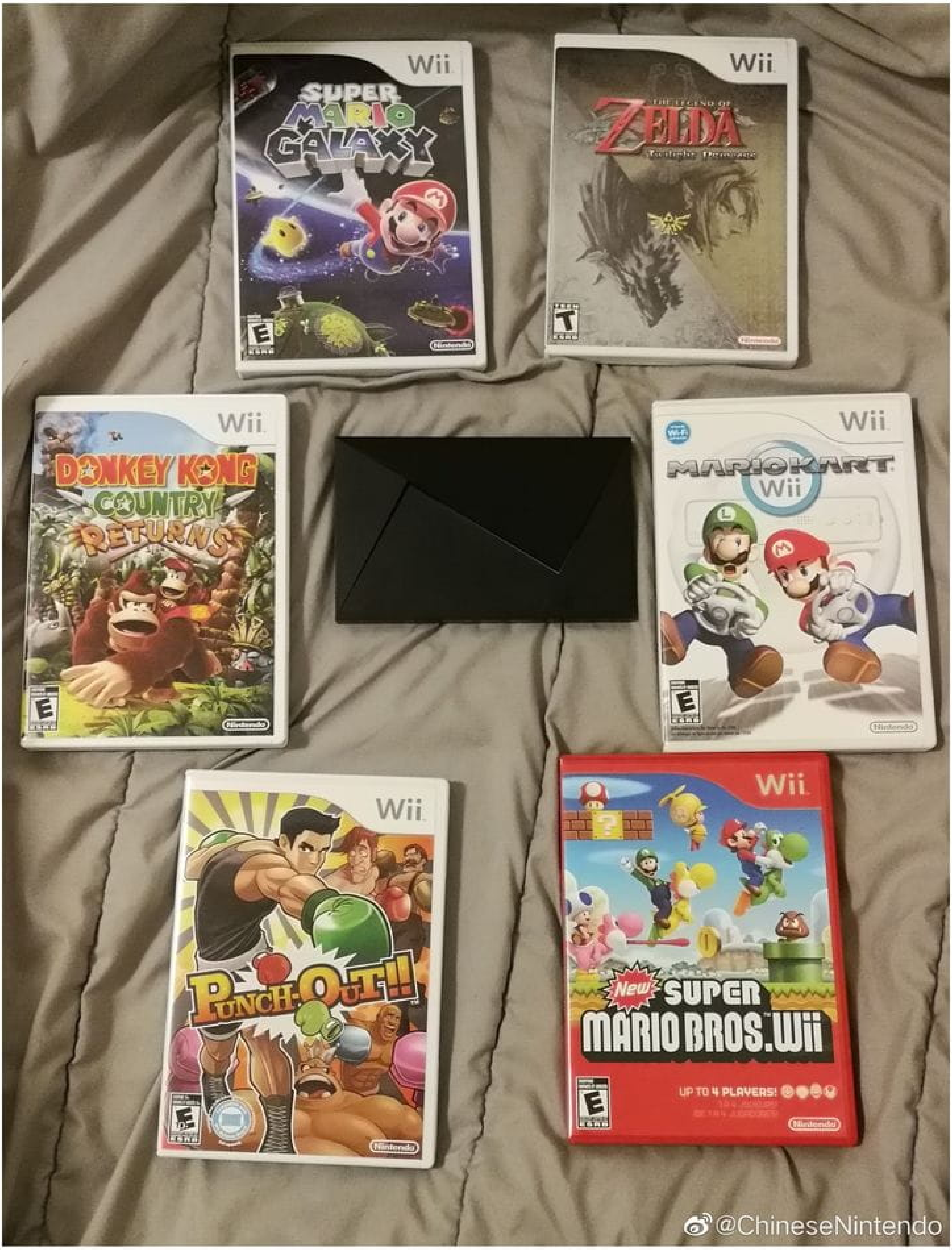
网页链接

ChineseNintendo

2019-06-13

请🙏

🔗网页链接



12 3 7

ChineseNintendo
2019-06-15

两年前的今天（2017年6月14日），本账号Chinese Nintendo在推特建立，并发布了第一条新闻：《超级马力欧 奥德赛》将支持简繁中文。

两年后的今天，该账号已经拥有近2,500名关注者。
感谢来自各个国家的神游/任天堂中国历史/新闻爱好者的支持！

网页链接

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

Super Mario Odyssey has been confirmed with Chinese Simplified&Traditional support.

Super Mario Odyssey
(超級瑪利歐 奧德賽)

發售日：2017年10月27日（五）
遊戲類型：3D動作

支援繁體中文及簡體中文！

6:57 PM · 14 Jun 17 · Twitter Web Client

View Tweet activity

1 Retweet **4** Likes

2017年6月14日
任天堂(香港)有限公司

Nintendo Switch專用遊戲軟體
『Super Mario Odyssey (超級瑪利歐 奧德賽)』之發售日及中文(繁體中文、簡體中文)對應與『Fire Emblem 無雙』之發售日
資訊

任天堂(香港)有限公司(http://www.nintendo.com.hk)公布Nintendo Switch專用遊戲軟體『Fire Emblem 無雙』之發售日，以及『Super Mario Odyssey (超級瑪利歐 奧德賽)』之發售日與中文(繁體中文、簡體中文) 資訊。

Super Mario Odyssey
(超級瑪利歐 奧德賽)

發售日：2017年10月27日（五）
遊戲類型：3D動作

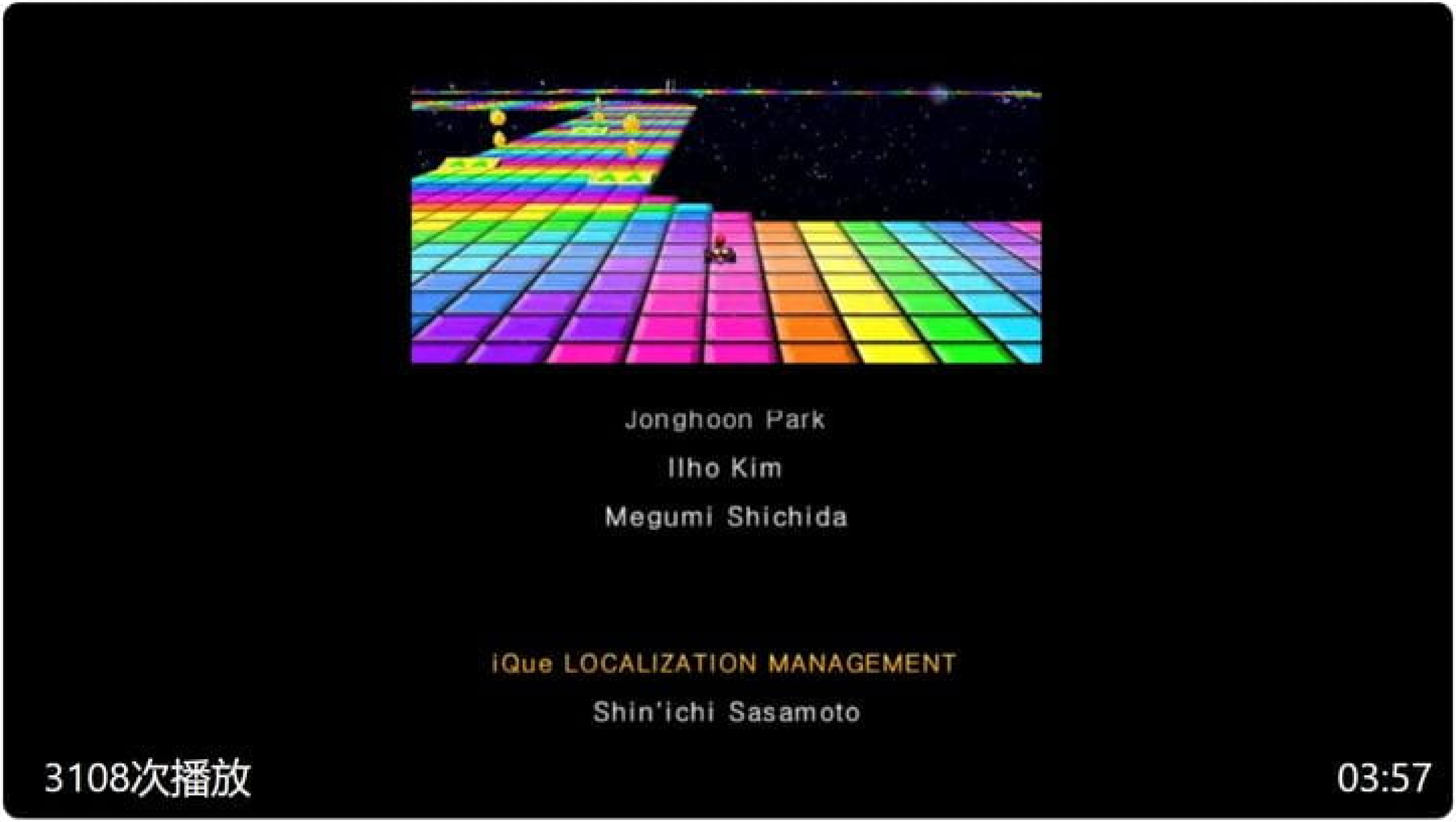
支援繁體中文及簡體中文！

8 | 1 | 59

ChineseNintendo

2019-06-28

《马力欧卡丁车7》神游版制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频



3 1 6

ChineseNintendo

2019-06-28

《突破极限 脑的五分钟魔鬼锻炼》制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

Nintendo is the author of this software for the purpose of copyright. All rights reserved.

© 2012-2013 Nintendo

8041次播放

01:39

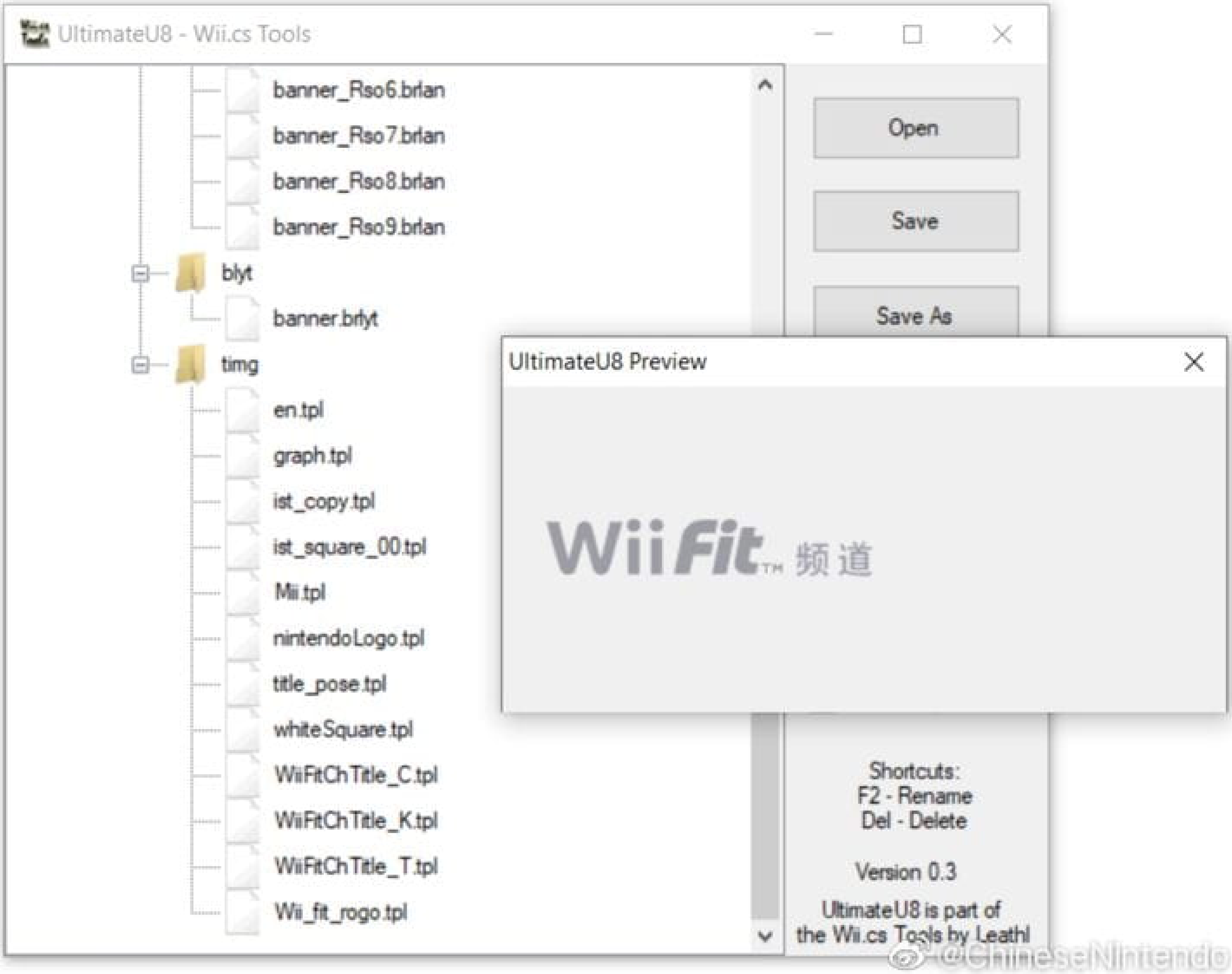
8 1 3

ChineseNintendo

2019-06-28

在繁体中文版《Wii Fit频道》的数据中，发现了未使用的简体中文LOGO。

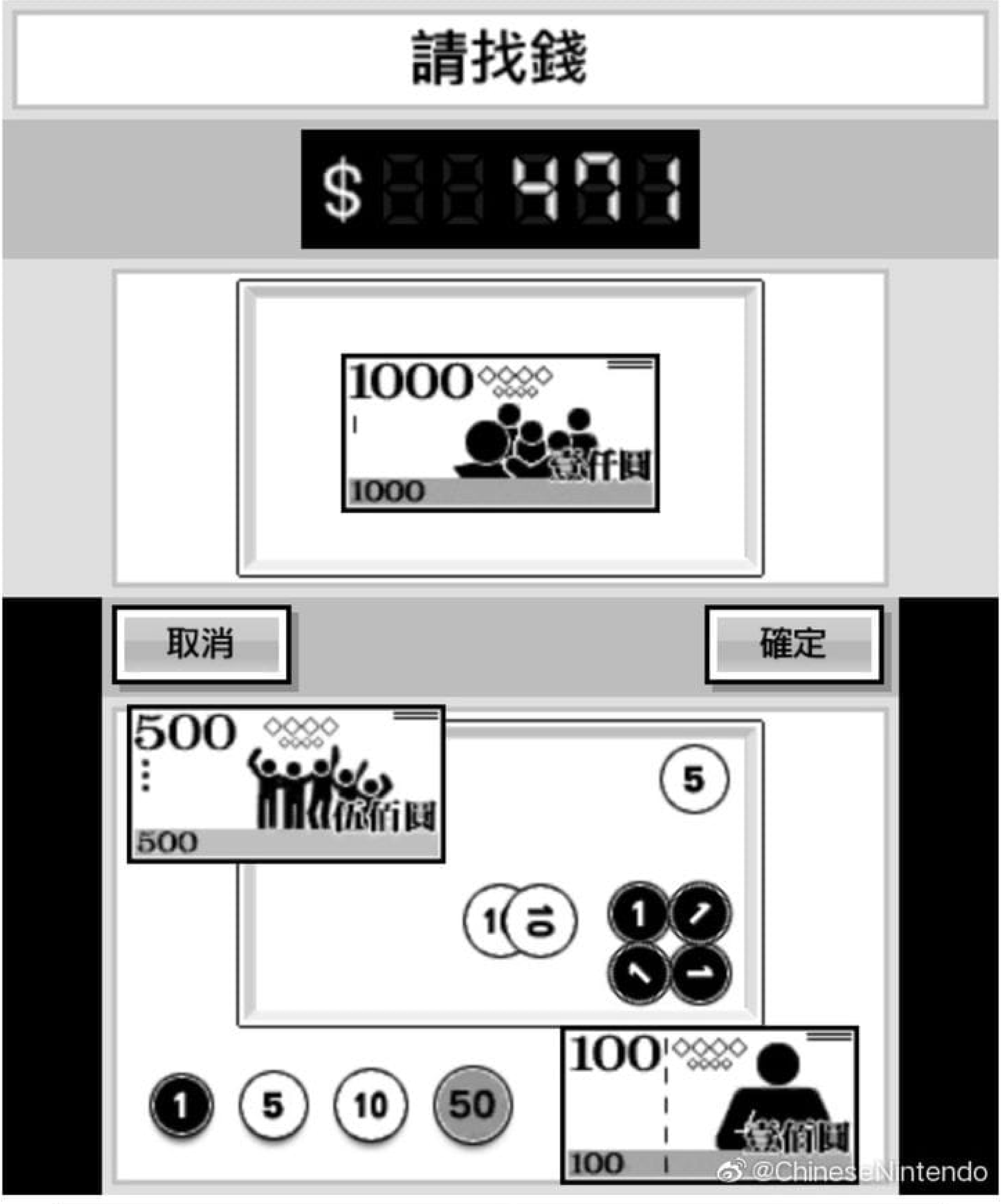
网页链接



ChineseNintendo
2019-06-28

《突破极限 脑的五分钟魔鬼锻炼》中"找零钱"一游戏，在iQue 3DSXL（简体中文系统）上使用的是人民币。在繁体中文版3DS系主机上使用的是新台币。

网页链接



ChineseNintendo

2019-06-30

《超级马力欧银河2》繁体中文版结局与制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

12 | 2 | 6

ChineseNintendo

2019-07-01

在未使用的Wii Mii频道官方简体中文文本中，和DS系主机通信的选项名称叫"与iQue DS联机"。

*简体中文版本的官方Mii频道从未发售。截图来自于使用官方文本和自制字库制作的非官方简体中文Mii频道。

网页链接

2 3 5

ChineseNintendo

2019-07-01

iQue 3DSXL的Mii工作室无法与任何Wii主机交换Mii形象。
这一功能的取消很有可能和神游Wii没有发售有关。

网页链接

5 1 9

ChineseNintendo

2019-07-03

转发微博

---:抱歉，作者已设置仅展示半年内微博，此微博已不可见。

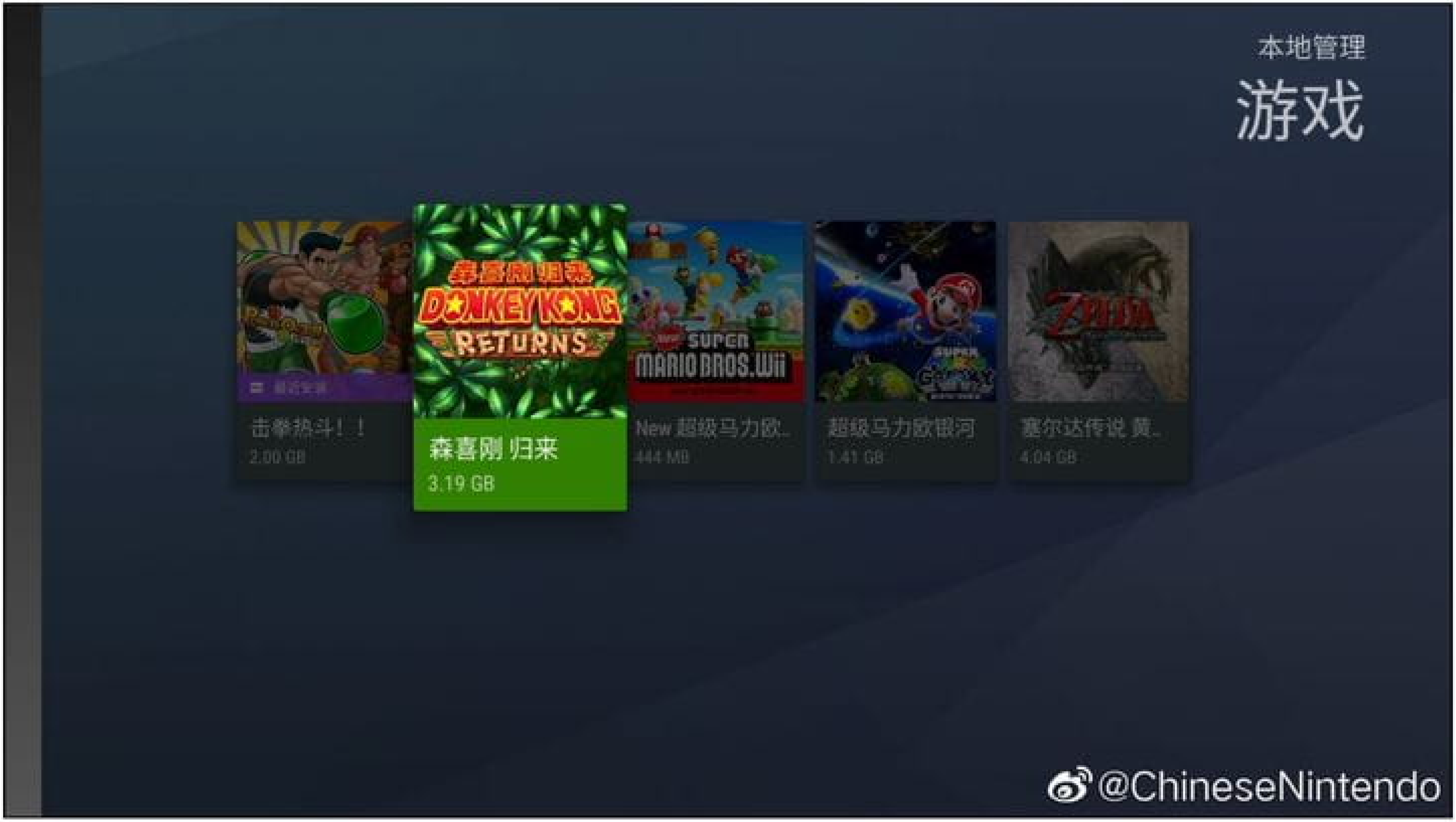
29 0 1

ChineseNintendo

2019-07-04

《森喜刚 归来》在 @英伟达SHIELD 上的文件大小为3.19GB。

网页链接



0 3 6

ChineseNintendo

2019-07-04

《森喜刚 归来》游玩视频现在正在上传中，请少安毋躁！

（注意：我玩得很不好，视频中存在反复发生的失误）

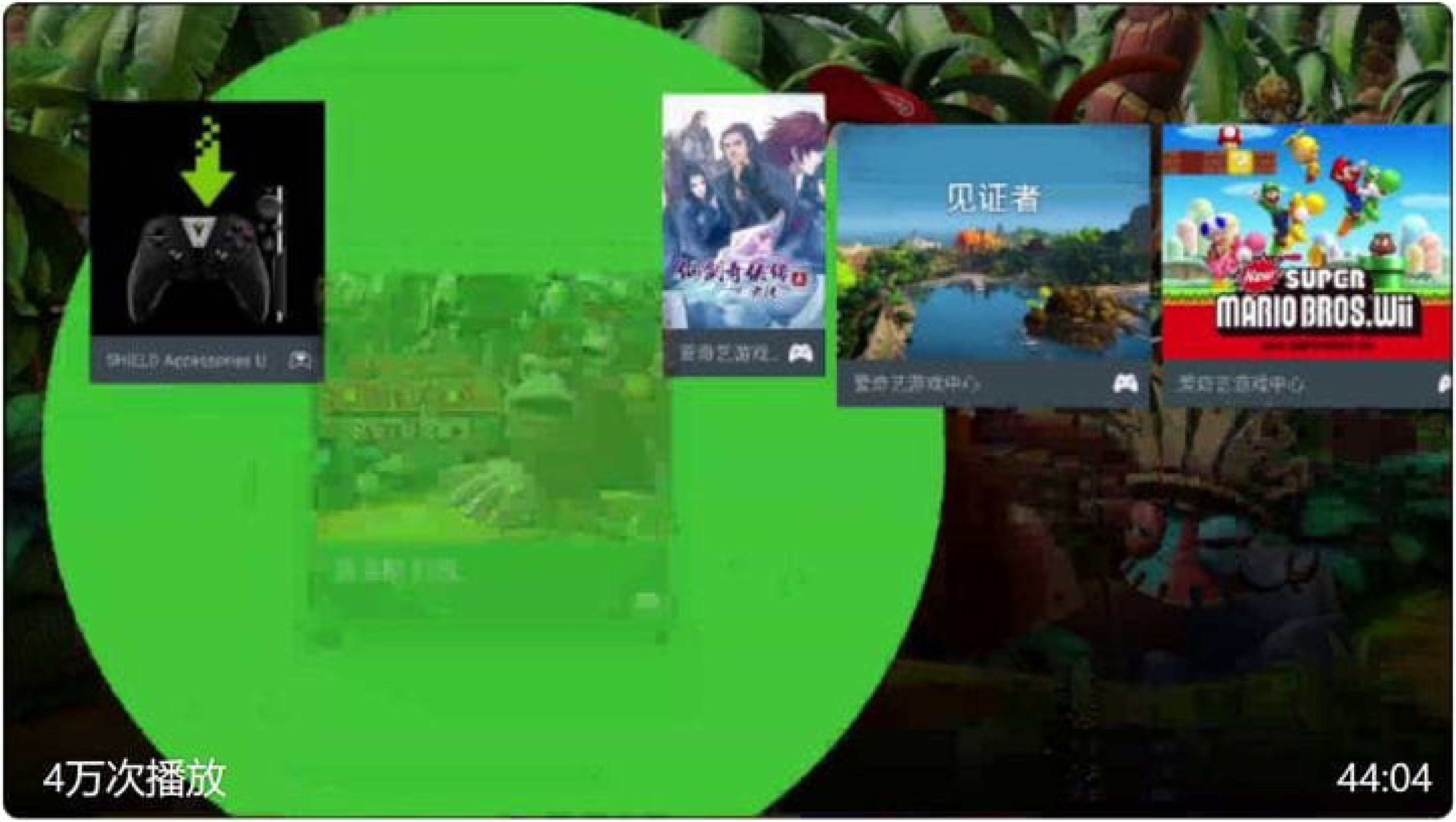
网页链接

0 0 8

ChineseNintendo

2019-07-04

《森喜刚 归来》游玩视频 ChineseNintendo的微博视频



10 21 15

ChineseNintendo

2019-07-06

《森喜刚 归来》中玩iQue DS Lite的森喜刚。

（可以在评论里面的YouTube链接观看1080P 60FPS的视频） ChineseNintendo的秒拍视频

7　3　7

ChineseNintendo
2019-07-09

在上次的微博 网页链接 中，我们提到了iQue 3DSXL 无法和任何Wii主机通讯。而进一步的研究表明，该功能可能只是被屏蔽，因为对应该功能的文本依然存在于iQue 3DS的Mii工作室中，而且已被翻译。

英国网友 @jhynjhiruu_2 将欧洲版Mii工作室的文本用中文版替换，并获得了以下截图。
图三中提到了"与 iQue DS连接" 这一功能，这一点与未使用的官方中文版Mii频道中的文本一致。

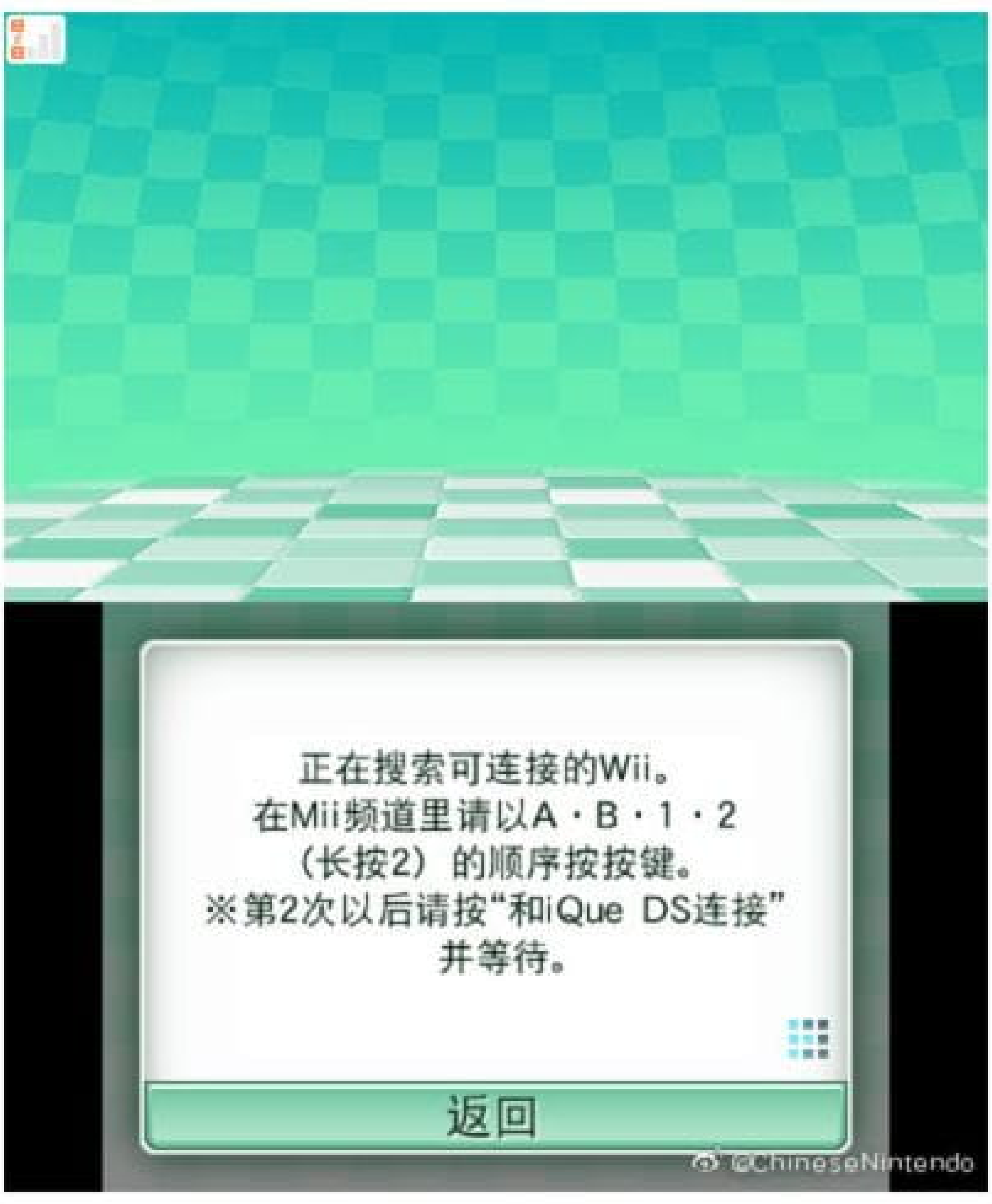
网页链接

ChineseNintendo
7 -1 15:12come from Weibo.intl

iQue 3DSXL的Mii工作室无法与任何Wii主机交换Mii形象。
这一功能的取消很有可能和神游Wii没有发售有关。

网页链接

View less | Full Size | 向左旋转 | 向右旋转



ChineseNintendo
2019-07-12

欢迎回来！

@英伟达SHIELD:
#NVIDIA SHIELD# #SHIELD游乐场# 全新横轴动作游戏《森喜刚归来》登陆NVIDIA SHIELD！为全年龄段的玩家带来了全新的关卡和激动人心的挑战。游戏从原系列中汲取了灵感，并首次引入了合作模式，可供新手与高手共同体验游戏的乐趣。盾饭们，就在这个周末与家人朋友们在变化多端的环境中奔跑、跳跃、攀爬并且击败敌人，最终取回森喜刚被盗的香蕉吧！

特色：

- 通过捶地和翻滚攻击感受森喜刚的力量吧！这些操作可以用来清障、退敌和发现隐藏区域。此外森喜刚还拥有了飞檐走壁的新能力；
- 迪迪刚拥有了自己的新特技。 他可以使用木桶喷射器升空、对抗重力或者飞跃坑道。他还能跳到森喜刚背上使得森喜刚具备这样的能力。在双人模式中，他还可以发射花生气枪以协助森喜刚；
- 《森喜刚 归来》中的关卡风景优美，同时极有创意的设计了很多隐藏物品等待发掘。在每个关卡中，努力去收集所有的K-O-N-G字母和隐藏的拼图碎片以解锁更多附赠内容；
- 在合作模式中，不同水平的玩家可以共同沉浸在游戏中；
- 《森喜刚 归来》的 NVIDIA SHIELD 版本包含所有原版的精彩元素，并且支持1080P的高清效果！向着香蕉出发吧！

2 0 1

ChineseNintendo
2019-07-14

iQueBrew （神游机研究网站）用户 Aghanism 设计的旧图标。因为与Beats的图标太接近，因此最后并没有使用。

网页链接

ChineseNintendo

2019-07-17

感谢您上传到Bilibili！

@bman78:
英伟达Shield版《森喜刚 归来》第一期 丛林地区-高清重制版（大金刚 回归）

#大金刚# #英伟达Shield# #英伟达# #nvidia# #森喜刚# #任天堂#

英伟达Shield版《森喜刚 归来》第一期 丛林地区-高清重制版（大金刚 回归）

0 0 5

ChineseNintendo

2019-07-24

欢迎！

@腾讯NintendoSwitch:

#NintendoSwitch# 他来上海了

1 0 8

ChineseNintendo

2019-07-25

……

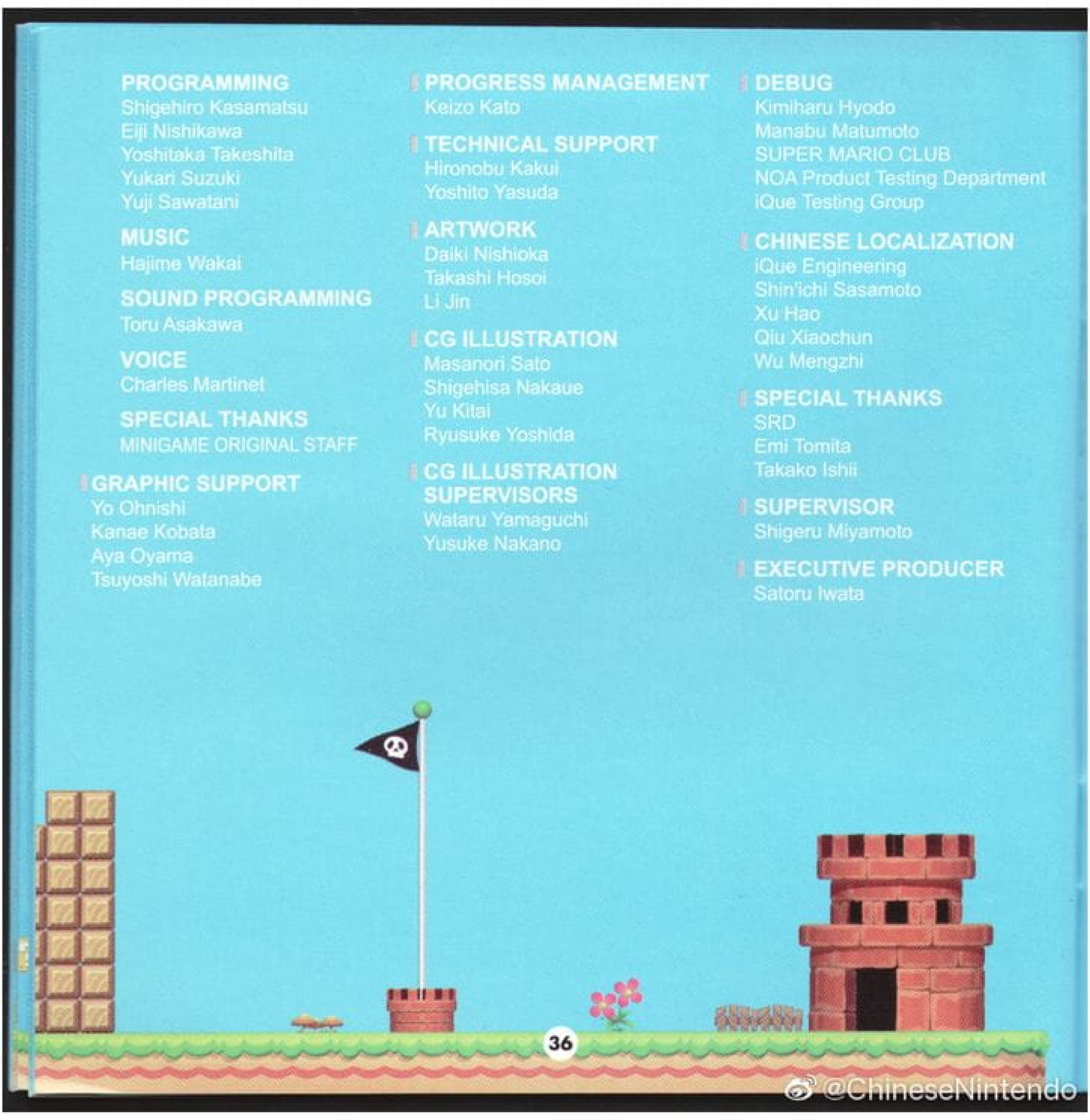
@触乐网:
油管博主Chinese Nintendo发布了《超级马力欧：奥德赛》的中文语音预告片，译自之前日服发布的预告片。但这位博主只是一个私人号，与任天堂或腾讯官方并无关系。 触乐网的微博视频

12 6 12

ChineseNintendo
2019-07-27

在神游版《New 超级马力欧兄弟》的游戏中，本土化人员以 “iQue Engineering”（神游工程部）为整体被鸣谢。然而，在该游戏的使用说明书中，参与游戏本土化的人员得以被作为个体单独地感谢。
这些人同样也是Wii时代多个游戏，包括《超级马力欧银河》和《Wii Fit》等游戏，背后的本土化人员。

网页链接



ChineseNintendo
2019-08-04

快到了！

网页链接

0 0 11

ChineseNintendo

2019-08-04

欢迎回来，任天堂！

网页链接

3 2 44

ChineseNintendo

2019-08-04

正在排队等待游玩旷野之息……

网页链接

0 3 16

ChineseNintendo

2019-08-04

《塞尔达传说：旷野之息》的ChinaJoy"店铺试玩版"依然是1.5.0版本。
这是首个支持中文的游戏版本。

网页链接

ChineseNintendo

2019-08-04

精灵宝可梦 Let's Go! 皮卡丘/伊布 操作说明

网页链接

1 0 6

ChineseNintendo
2019-08-04

The Pokémon Company 的石原恒和来到现场了
!

网页链接

15 0 25

ChineseNintendo

2019-08-04

现场《马力欧卡丁车8豪华版》中"酷霸王Jr."和"嘘嘘鬼王"的名字依然与现存中文版相同，并未更改为宣传片中的"酷霸王之子"和"害羞幽灵王"。

网页链接

1 1 13

ChineseNintendo

2019-08-04

和马力欧的合影！

网页链接

3　0　24

ChineseNintendo

2019-08-04

《超级马力欧奥德赛》操作指南

网页链接

0 2 5

ChineseNintendo

2019-08-04

《马力欧卡丁车8豪华版》操作指南

网页链接

0 1 6

ChineseNintendo

2019-08-04

由于@英伟达SHIELD 今年并未在ChinaJoy的英伟达展区展出，在@八位堂科技 的一台英伟达神盾成为了在场体验这台游戏机的唯一方式。

网页链接

ChineseNintendo

2019-08-04

Nintendo Switch特性的工作人员现场讲解。

网页链接

0 0 9

ChineseNintendo
2019-08-04

Nintendo Switch的三种模式与配件展示。
Pro Controller的官方中文名为"专业手柄"。
网页链接

2　8　11

ChineseNintendo

2019-08-04

不知道为什么，《超级马力欧奥德赛》的体验机时钟依然在2019年1月。

网页链接

ChineseNintendo

2019-08-04

《超级马力欧奥德赛》体验版中"弹头杀手"一一名仍然与现有中文版本一致。宣传片中使用的译名是"炮弹先锋"。

网页链接

ChineseNintendo
2019-08-04

不要忘了我们最初的样子。
不要忘了我们是从哪里开始的。
不要忘了我们所承受过的一切。
不要忘了那些，为了使得今天的荣耀成为现实，默默工作了十多年的那些幕后英雄！

网页链接

ChineseNintendo

2019-08-04

真是一次难忘的经历。

网页链接

1 2 20

ChineseNintendo
2019-08-04

//@无敌阿尔宙斯 :我也去拍了 评论配图

@ChineseNintendo:
不要忘了我们最初的样子。
不要忘了我们是从哪里开始的。
不要忘了我们所承受过的一切。
不要忘了那些，为了使得今天的荣耀成为现实，默默工作了十多年的那些幕后英雄！
网页链接

ChineseNintendo

2019-08-04

Repost Weibo

@NintendoFacts:
近日，任天堂中国历史与新闻爱好者 @ChineseNintendo 转载了 @知任CHS 发布的一张合照。
业界知名分析师 Daniel Ahmad（ZhugeEX)虽然也来到了现场，但并未能够得到现场合影的机会，为了弥补这一缺憾，他将自己的头像添加到了合照上。
（最终效果见图3）

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

This year's ChinaJoy witnessed the meeting of the greatest figures from Nintendo News accounts in China.
From left to right:
Clay (Runs “知任CHS”,has 936K followers)
“速报君” (Runs “NS新闻速报”, has 986K followers)
@Sundejun
@zhaochen0507
(Both have given me imortant assistance)

8:25 PM · Aug 4, 2019 · Twitter for Android

1 Retweet **15** Likes

Daniel Ahmad
@ZhugeEX

Replying to @chinesenintendo @Sundejun and @zhaochen0507

8:28 PM · Aug 4, 2019 · Twitter Web Client

1 Retweet **26** Likes

2 0 8

ChineseNintendo
2019-08-05

我没有观看到机器的底部，但机器的背面印刷了“NOT FOR RESALE”（非零售机）。应该是任天堂在展会专用的体验用主机。查看图片

@酥皮奶油枣:
豆知识：试玩 botw，用手持模式观察机器底部时，发现展示用机器的序列号是以从未出现过的 XAL 开头，表明该机器是正在批量生产或正在审核的国行版本。@知任CHS @ChineseNintendo

1 0 10

ChineseNintendo
2019-08-06

一张早期的神游宣传单。
为了向会反感游戏的家长宣传，宣传单上展现了全家一起玩游戏的场景，并且宣传了神游机游戏对于个人成长带来的好处。
比如：《神游马力欧》有助于使一个人“细心和耐心”，
《塞尔达传说：时光之笛》有助于培养“逻辑推理能力”，
《纸片马力欧》则能够帮助训练“社会交往能力”。

网页链接

ChineseNintendo

2019-08-06

感谢每一位朋友对这一账号的支持关注！

1 6 57

ChineseNintendo

2019-08-06

所有的神游票都本应在2005年1月1日过期。然而，这一有效期限并未被实施，很可能因为神游机的销量非常的低。
这些神游票的实际有效期是到2016年12月30日。这是神游机商店服务"神游在线"和"神游加油站"运行的最后一天。

网页链接

1 2 15

ChineseNintendo
2019-08-07

"有两种教育可以带给我们智慧：一种是instructive的（指导性的灌输），它源于大多数学校的教育机制；另一种是constructive的（建设性的回馈），它来自家庭成员的交流、更为广泛而积极的社交活动以及与大自然的互动，它培养我们独立思考的能力、开拓创新的精神和欢愉开朗的处世态度，作为一种现代娱乐和艺术，电子游戏的本质能带来建设性的回馈。
iQue将通过优秀的电子游戏，为我们构建因这种回馈而获得更高智慧的空间，使更多的人激荡潜能，超越智慧，成为快乐、聪明、具有健康人格的现代人……"

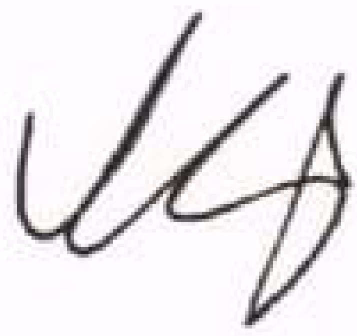
——神游科技（中国）有限公司
董事长 颜维群博士

（摘自小神游 GBASP 使用说明书）

网页链接

有两种教育可以带给我们智慧：一种是instructive的（指导性的灌输），它源于大多数学校的教育机制；另一种是constructive的（建设性的回馈），它来自家庭成员的交流、更为广泛而积极的社交活动以及与大自然的互动，它培养我们独立思考的能力、开拓创新的精神和欢愉开朗的处世态度。作为一种现代娱乐和艺术，电子游戏的本质能带来建设性的回馈。

iQue将通过优秀的电子游戏，为我们构建因这种回馈而获得更高智慧的空间，使更多的人激荡潜能，超越智慧，成为快乐、聪明、具有健康人格的现代人……



神游科技（中国）有限公司
董事长 颜维群博士

ChineseNintendo
2019-08-17

转发微博

@云玩家本本子:
《Wii运动》繁体中文简装版，随主机附赠，印有"iQue神遊中文"字样。

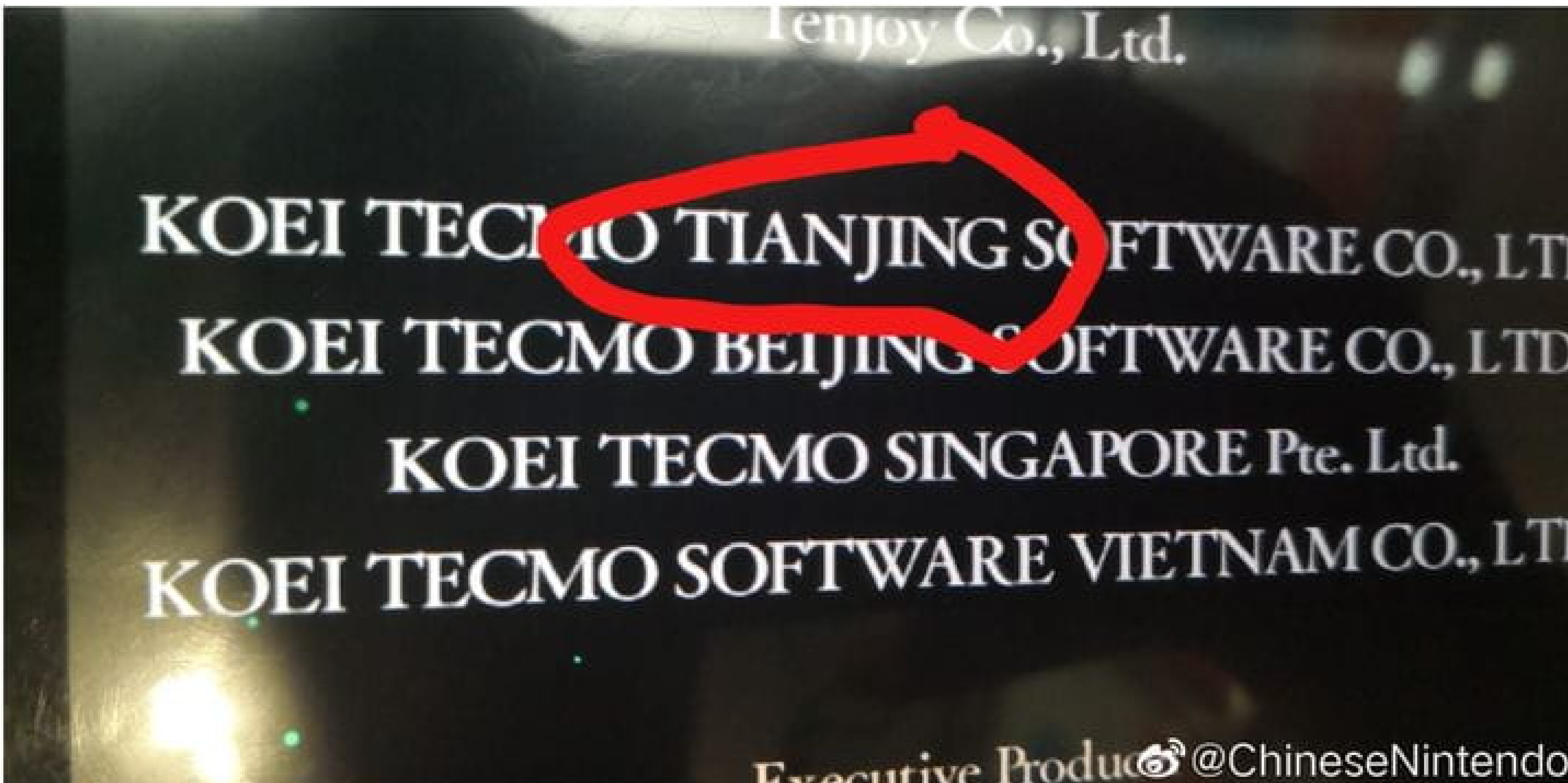
（图6为自制版本LOGO）

ChineseNintendo

2019-08-18

在《Fire Emblem： 风花雪月》的制作人员名单中存在一处拼写错误。
正确的拼写应该是 "Tianjin" （天津）而不是 "Tianjing" .

网页链接

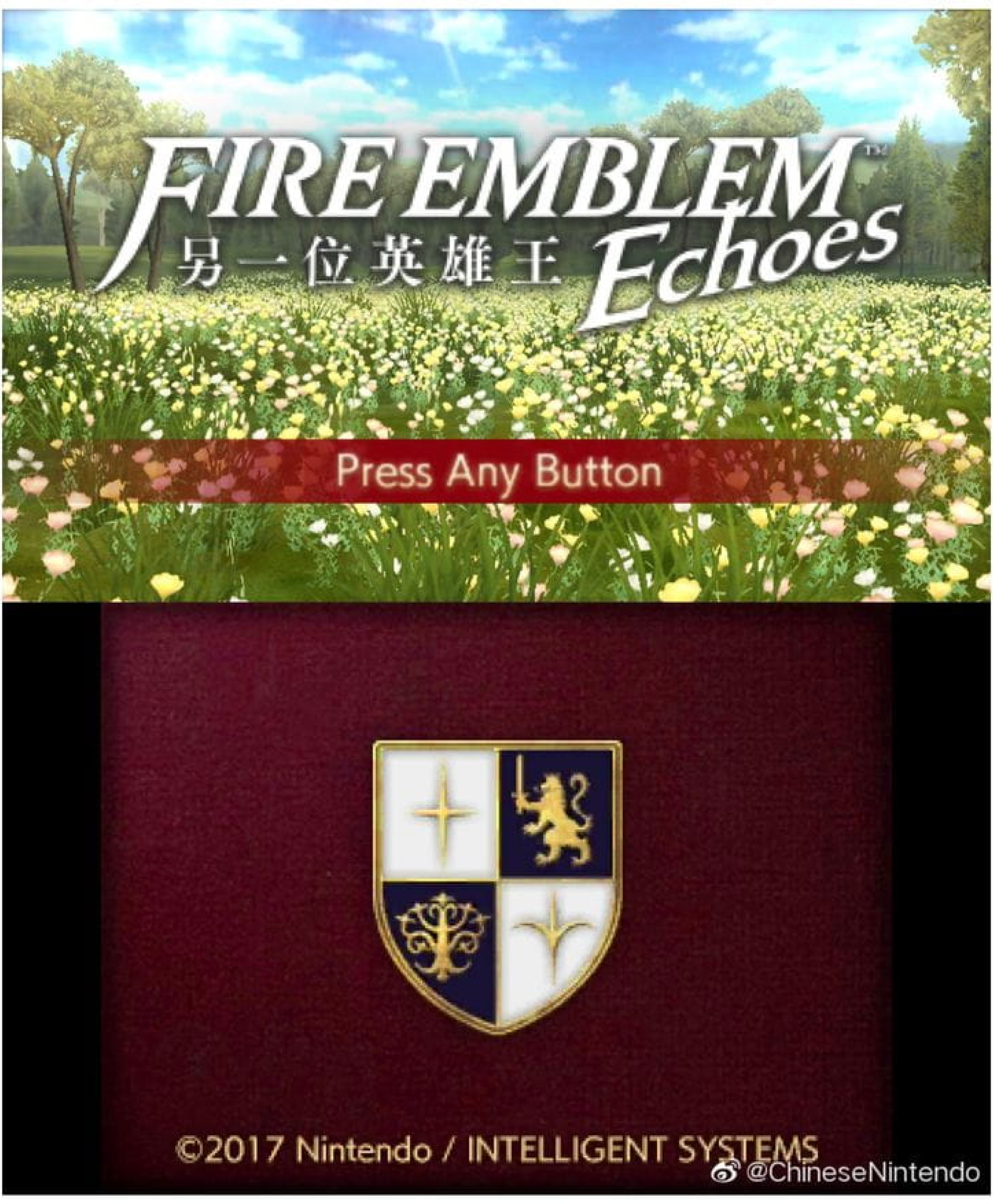


1 8 15

ChineseNintendo
2019-08-20

《FIRE EMBLEM Echoes 另一位英雄王》是第一款也是唯一一款仅在日本版卡带中包含中文的任天堂发行3DS游戏。也是唯一一款神游本土化但无法在iQue 3DSXL上运行的游戏。

网页链接



12 8 22

ChineseNintendo

2019-08-24

亚洲地区Wii游戏封面背面左下角的小三角形颜色标志着这些游戏所对应的地区：
灰色：中国香港
绿色：韩国
紫色：中国台湾
此外，说明书封底也有相同颜色的三角形。

网页链接

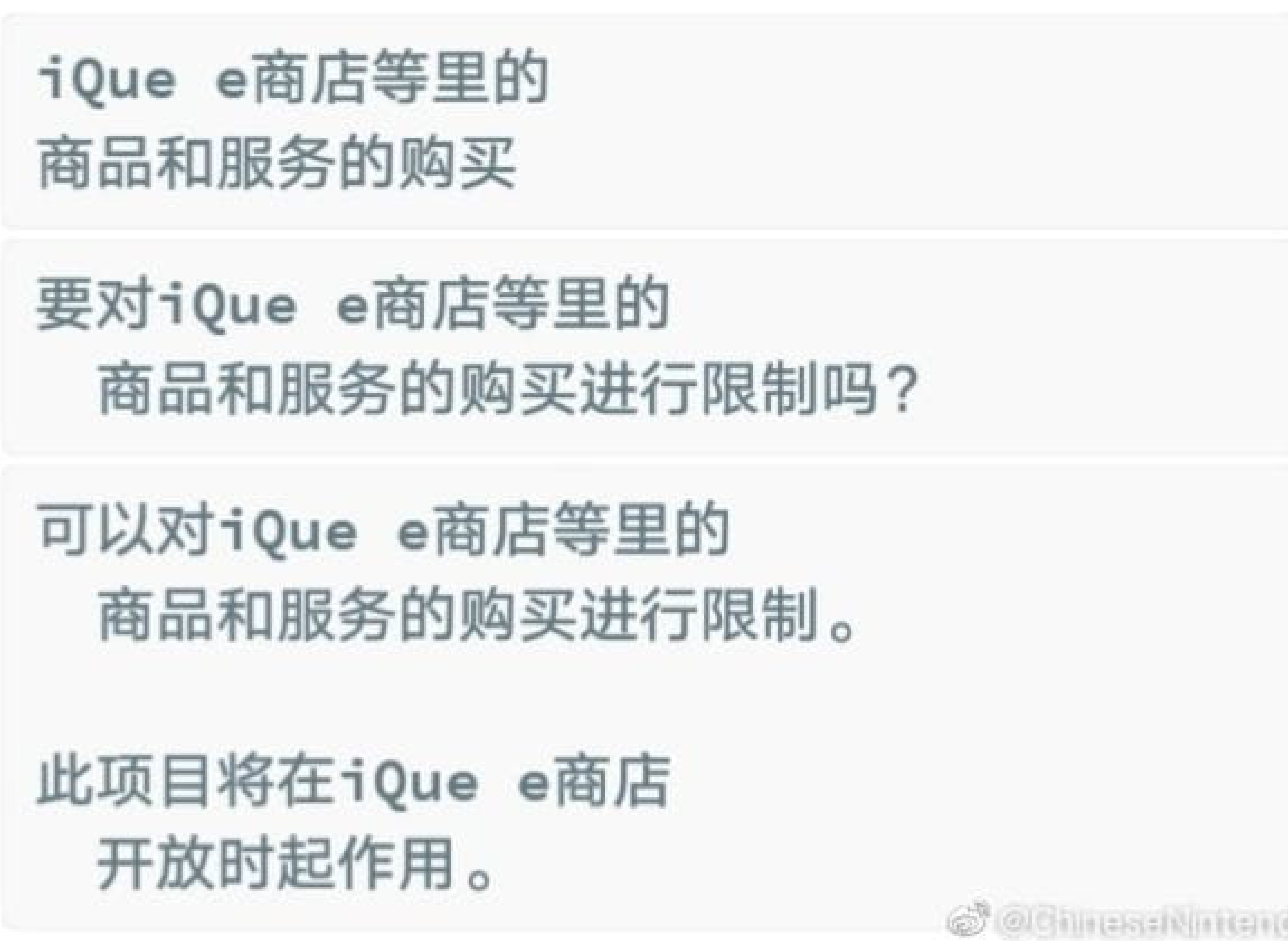
ChineseNintendo
2019-08-29

从iQue 3DSXL系统设置中发现的未使用的文本，提及到了（并未上线的）iQue e商店。
[文本由英国玩家@jhynjhiruu 提取。]

原文如下：
“iQue e商店等里的
商品和服务的购买
要对iQue e商店等里的
　商品和服务的购买进行限制吗？
可以对iQue e商店等里的
　商品和服务的购买进行限制。
此项目将在iQue e商店
　开放时起作用。”

事实上，iQue e商店从未开放。

网页链接


iQue e商店等里的
商品和服务的购买

要对iQue e商店等里的
　商品和服务的购买进行限制吗？

可以对iQue e商店等里的
　商品和服务的购买进行限制。

此项目将在iQue e商店
　开放时起作用。

11　0　9

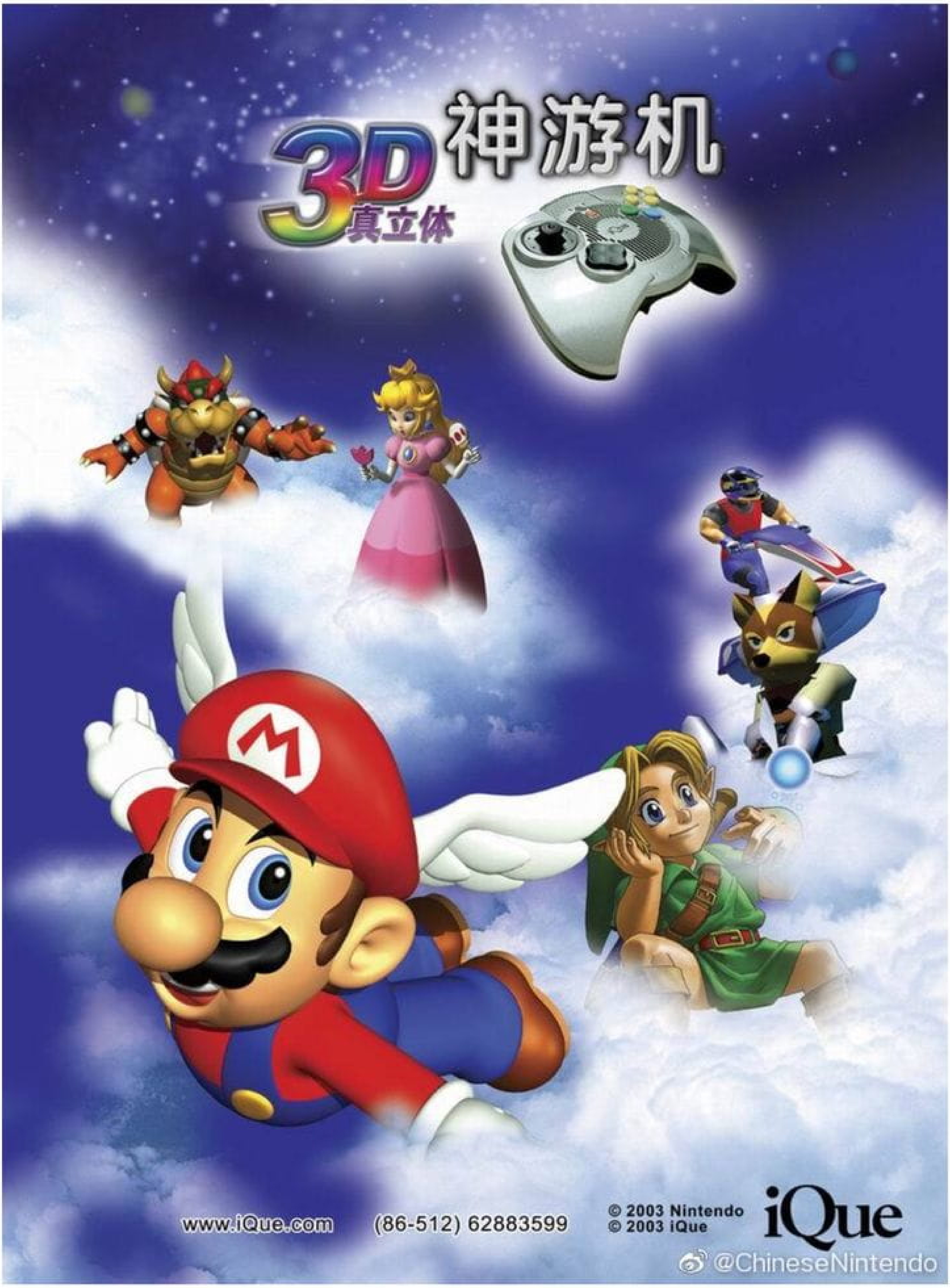
ChineseNintendo

2019-09-03

神游机主题壁纸。
发布于2003年的一则新闻，标题为：
《超级马力欧重回中国　神游机正式上市》

正文如下：
全球新一代家庭娱乐产品——任天堂“iQue神游机”在中国大陆正式上市了，阔别已久的马力欧也将再次结缘中国的消费者，以全新的姿态出现在国人面前。

网页链接



17　5　27

ChineseNintendo
2019-09-05

转发微博

@知任CHS:
《超级卡比猎人队》简体中文与繁体中文本土化人员：
福岛 启介 （iQue本土化管理）
仇 晓春（iQue本土化）
许 铭（iQue测试）
张 洞（iQue测试）

2 0 5

ChineseNintendo

2019-09-05

《超级卡比猎人队》中，部分首次公布官方中文名称的《星之卡比》系列角色。

网页链接

16 7 17

ChineseNintendo
2019-09-11

感谢发布这篇历史文章！ 有时间会将这些问答翻译成英文。

@知任CHS:
我发表了文章《还原历史瞬间：2007年"iQue会客厅"任天堂中文化访谈全纪录》。当时的这份访谈，如今看起来依然有很多意义，是任天堂中文化历史上珍贵的史料。 还原历史瞬间：2007年"iQue会客厅"任天堂中文化访谈全纪录

还原历史瞬间：2007年"iQue会客厅"任天堂中文化访谈全纪录

事件背景：

2007年底，神游在发售当时的"GBA最新游戏"（其实是国行GBA最后一个游戏）《F-ZERO极速赛车》之后，当时有一个游戏论坛，叫Levelup论坛，开了一个活动，由神游工作人员直接参与，网友自由提问并给与解答的交流活动。

这个活动名叫"iQue会客厅"，前前后后持续了几个月，一共分为10期。每期都有几百个提问，神游

在开发部、市场部等各类成员，热心回答网友的提问，并展现出非常积极的态度。

活动在Levelup论坛展开，但由于Levelup.cn论坛现在不幸停止运营，帖子从互联网中蒸发。会客厅的几乎所有访谈记录都随着Levelup.cn的停运而消失。曾经的我们天真的以为，互联网的冲浪是永恒的，发到网上了还能没了吗？是的，会没的。

鉴于此不幸现状，我们利用网页快照等手段，以及他人在其他网站的转载，各种支离破碎的信息，重新还原这次神游历史上最大的民间互动问答活动。再次特别感谢贴吧的 @暗之天皇 ，他在2007年在神游吧的许多转载，包括他本人也参与了大量提问，是我们考证的最重要的文本来源。

然而，随着贴吧的“覆灭”，大量帖子凭空蒸发，这些资料再一次遭遇了失传。幸亏老袋当时偷偷备份了一份……否则就真的灰飞烟灭了。

整理的过程极其琐碎，考证目标包括残缺不全的快照，贴吧的零碎转帖，博客、空间等的转帖，并重新编辑整合。为保证访谈录的高度还原，我对提问者和回答者都没有做一个字的更改，即使有错误。

由于8-10期的讨论话题与神游和国内游戏业界本身关系不大（如大家假期都玩什么游戏），相关转载已经找不到了，所以本贴暂未收录，如果有谁存有最后几期的相关文献，也烦请提供，补完此贴。

由于我本人并没有参与过这次盛会，基本所有信息均来自于他人转述，难免有所疏漏或张冠李戴，也烦请经历过这次事件的玩家多多指正。

本次修订，会额外增加一些转注，这部分内容会特别标记。

为还原历史，忠于原文，本次转载整理未对当时的言语修改一字。

继《动物森林》之后，iQue神游在这个暑期推出两款新作，分别是DS平台的《神游马力欧DS》与GBA平台的《极速F-ZERO未来赛车》。

【转注：《动物森林》现官方中文名已修订为《动物森友会》，Switch新作已确定同步中文】

作为国内目前惟一的平台游戏商，iQue神游自03年底推出第1款行货游戏以来，已经为中国玩家带来了几十款经典中文作品，这次推出的《神游马力欧DS》与《极速F-ZERO未来赛车》分别是该公司第24和25款游戏。据神游相关人士透露，随着中国版Wii紧锣密鼓的筹备，公司对于平台产品的"客厅娱乐中心+随身娱乐中心"的定位布局已经完成，今后将会把精力转移到软件方面，以通过大量的内容和服务来支撑整个中国行货游戏产业的体系。

【转注：中国版WIi早已凉凉】

同时，iQue神游将于近期联手《游戏机实用技术》推出首个官方行货游戏榜单——iQue游戏榜，这张榜单是以该公司发行的所有行货游戏为基础，根据每月各游戏的销量排定得来。在国外，各类游戏排行榜一直是游戏市场的晴雨表，也是玩家选择游戏的风向标。iQue神游此次发布的这张榜单填补了中国本土电子游戏榜单零的空白，也从另一个侧面反映出中国平台游戏业将从硬件时代转向软件时代。

随着首张官方榜单的推出，iQue也将推出一系列围绕榜单的活动。除了和数十家媒体联合推出的"猜榜单、赢掌机"活动之外，另一场重头戏就是出镜本站推出的"iQue任天堂新闻会客厅"专题，我们将邀来iQue主要的制作和市场团队，常驻本站论坛，就玩家们关心的问题一一作答。一向神秘的iQue神游此次能够在LU的鼓励下，一改以往低调的行事作风，主动接受玩家最直接的"拷问"，也显示出这家耕耘中国电玩市场五年有余的厂商一贯的诚意。相信随着这个新闻会客厅的开张，会有越来越多支持本土电子游戏的玩家会聚集到一起来，为iQue神游乃至中国电玩产业出谋划策，共创美好未来。

第一期

主持人的话：

昨天傍晚才开通的iQue任天堂新闻会客室，一夜之间就积压了整整11页问题！当我们把这个情况告知神游公司的相关人员时，他们也吃了一惊，据了解，iQue神游公司各部门最近都很忙（筹备行货Wii？），但还是马上就我们所筛选后提供的部分精选问题进行了答复，第一期答复收录如下。

2007年8月1日 iQue神游市场部答玩家问：

诸位玩家朋友好！也许这样的交流来的有些晚，但毕竟有了个开端，希望你我能在“iQue任天堂新闻会客室”这个平台上畅酣淋漓的交流！

仔细看了大家的提问，首先必须纠正一个误区——iQue神游不是任何一家公司的代理商，iQue拥有各个软硬件的自主产权……这一点貌似之前也澄清过很多次了。

其次，对大家普遍反映的游戏又慢又少、某某服务国外有国内没有等问题…若这些源于国情的问题都已不存在，那么中国大陆也不会只有iQue一家平台游戏公司坚持了五年。五年，多少是需要一些信念的，请相信iQue很清楚自己在做什么、玩家想要什么。

最后，请购买iQue产品的玩家们遇到问题时，养成先联系我们的客服中心和维修站的习惯，以免因通过非正常途径处理最后吃亏，客服中心和维修站的联系方式可到官网找。

上述问题具通用性，以后就不单独拿出来答复了，下面按先来后到原则回答大家的提问。

Q：你们的DS游戏非常非常的难买，希望改善下，最好弄个官方的邮购～

A：因为历史原因，国内缺乏行货游戏的销售渠道，经过多年努力,iQue建立一个全国性的销售网络，你可通过这个链接查看所在地的销售点http://www.ique.com/s_salestation.htm，另外，我们有一些合作伙伴提供网络购买渠道（如招商银行信用卡俱乐部），最近还有一个3C LIFE网站推出的暑期iQue新游戏和主机优惠团购活动（http://home.3clife.com/hd/tuangou/ique/），你可以选择最适合你的购买方式。

Q：你们是怎么看待大陆消费者的消费水平以及对行货产品的性价比认识

A：通常来说，行货产品有着品质和售后的保障以及合理的价格，更容易为消费者接受，大家可能会发现这样一个现象，每次iQue行货新品的上市，都会使该类产品在市场上的价格调整到玩家能接受的程度——以前市场上水货奇货可居漫天要价的现象基本得到遏制。随着行货产品品种不断齐全，价格不断优惠，水货产品将完成它们的历史使命，或者以二手翻新机的身份苟且残喘，或者直接退出市场。

Q：想问问当年传说中的"也会国内自主研发新游戏"现在还在进行么？iDS在国内已经发售了的游戏有没有大体统计过销量?

A：早在03年iQue就开始了自主研发的尝试，目前除了几个原创游戏项目外，也有异质的非游戏项目也正在进行，当然对应的平台都是最新的。若进展顺利希望不久后能向大家报喜。

至于游戏的销量统计自然是有的，近日iQue也推出了以每月销量为排名依据的《iQue游戏榜》，同时“猜榜单，赢掌机”的有奖竞猜活动正在进行，活动地址请登录我们的官方网站http://www.iQue.com，如果你对自己的预测能力有信心，还不快去赢个iDSL？^_^

Q：神游的12款获批的游戏什么时候发售？游戏硬件和软件在我国的发行有什么与国外（日本）不同之处吗？或者说是障碍在哪?

A：...这位老兄太厉害了，居然把这个都翻了出来，这张列表是真实的，事实上这还不是我们在审批途中的游戏远不止这12个，你所看到的这张列表，只是漫长的审批手续的一部分，目前一个游戏的上市需要从地方到中央若干个部门的若干个批文，我们一直在努力，这里就不冗述。所幸iQue已经做了五年，今后的状况会一年比一年好。

【转注：这个“都翻出来了”指的是一张审批列表，表里的游戏大多数都没有了下文，部分GBA游戏的样卡直到今年才重新浮出水面】

Q：强烈建议神游推出像《瓦里奥大回转》这样的游戏

A：这个游戏确实好，可以说是GBA平台上创意最佳的游戏了，事实上我们曾有国内发行的计划，但在实际推进过程中发现，由于这款游戏的卡带内置特殊的电机设备，按国内的规定必须要做相关报审，其程序的复杂程度和报审一款硬件无异，无奈放弃了。

Q：中文游戏的推出会因为中国特色的原因而更改很多元素么？？

A：如同KFC的老北京鸡肉卷一样，国内发行的游戏增加中国元素也是本土化更深层次的做法，iQue已经在神游机版的《动物森林》加入了不少中国特色的节日、事件等，玩家们反响都不错，今

后也会一以贯之。当然一款游戏是否适合增加中国元素，也需要考虑这款游戏的原始设计而定，如果在《密特罗德》里出现XX门相信中国玩家是万万无法接受的吧^_^

Q：如何把中国从“卖游戏主机”的国家渐渐转变成为“卖游戏主机和游戏软件”的国家，能让我们玩家以后能第一时间享受到拥有简体中文版本的大作游戏？

A：因为历史原因，中国的正版软件销售一直是一个国际话题，iQue希望在此现状下起到拓荒牛的作用，通过我们游戏研发人员的不断努力，我们已累计向市场推出了26款游戏，这个数字在国内的游戏商中也算是佼佼者，同时我们也在和各方同行合作，努力创造正版游戏软件消费的良好氛围，比如《iQue游戏榜》便是国内首个平台游戏的官方榜单，我们相信电视游戏业会在更短的周期内迎来春天，因此我们在坚持，玩家也在坚持，不是么？

Q：神游的宣传太低调，为什么官网总是不见论坛，留言板 游戏的完成时间过于久!!应该减少汉化时间等工作！

A：按国家规定，做论坛和留言板是需要获得相关许可证的，iQue在积极申请中。至于汉化工作影响进度是不存在的，我们的团队效率非常高，汉化和其他开发环节并不是阻碍新游戏上市速度的瓶颈。

Q：神游会不会与其他游戏网站或杂志联合呢？

A：如果你说的联合是指合作的话，你现在不就在LEVELUP举办的会客室里么^_^，同时当期《游戏机实用技术》将推出评点行货游戏走势的《iQue游戏榜》，等不及的话可以登录我们的官方网站http://www.iQue.com，首期还有“猜榜单 赢掌机”的活动在进行中。

Q：IDSL是否还隐藏着除中文游戏外区别于美日版的我们不知道的新功能？

A： iQue行货主机都会根据中国的情况进行调整和增加独有的功能，新一代主机都具有网络功能，行货主机区别于其他版本主机的优势将在推出独有网络服务时显露出来。

第二期

主题：你知道一款游戏是如何诞生的吗？你想了解开发背后的艰辛吗？

嘉宾：iQue游戏工程部MoMo（曾参与"神游马力欧DS""塞尔达传说-时光之笛"等游戏）

*提问结束后，我们将筛选最有价值的问题提供给嘉宾回答，请密切留意本会客室最新动态！

第二期会客厅记录：

Q：神游机首发装为什么会有机器内置时钟出差错或虽正常使用但游戏时出现死机BUG的状况？

A：出现这类问题是由于主机内置电池的电量正常耗尽，遇到这种情况的用户可以到我们的指定维修站免费更换电池，有其他问题也请咨询我们的客服中心（0512-62883599

serivce@iQue.com）

PS：在和大家的沟通中发现不少玩家在遇到问题时没有先和我们的客服中心联系而绕了些弯路，作为行货用户遇到问题先联系官方客服是好习惯^_^

Q：《塞尔达传说：时光之笛》（OOT）是汉化的日版还是美版或是整合版？为什么跟美版对照时一些细节不同于美版却同于日版，而跟日版对照时一些细节又不同于日版却同于美版？

A：看来这位玩家玩的真是非常仔细^_^，《塞尔达传说：时光之笛》全球最早的版本是日版，一般业内都认为日版是原著，美版是翻译于日版，如果你认真玩过美版，你会发现由于文化差异使美版在一些细节的理解上和原著设定有偏差，而日版由于出版最早，游戏中也有一些遗憾没有修正。制作神游机的中文版《塞尔达传说：时光之笛》时，原制作人曾将美版和日本所没有解决的问题特意提了出来，并要求综合美版与日版各自优点的中文版做成最完美的《塞尔达传说：时光之笛》版本，当然，最后我们做到了。

Q：大家都知道民间汉化组汉化一款游戏最大的困难就是破解，实际上我想问官方汉化和民间汉化在技术方面最大的区别是啥nia？

A：官方汉化时没有破解一说，因为官方以源码来进行汉化工作。至于官方汉化和民间汉化最大的区别，我想是对于品质要求的标准不同，首先在原始翻译阶段该游戏的原制作人会和汉化组一起工作，以确保翻译能够完全体现原作精神，没有任何的歧义及风格问题，这个阶段是比较耗时的，需

要反复沟通。进入技术层面的阶段，则对于图片和文字的有精确到每一个像素和每一个标点的要求，并且绝对不会出现某个场景中出现他国语言的路牌之类的半成品情况，这些都是国际标准的汉化要求。

Q：神游在制作中文软件(汉化游戏)的时候,是否有考虑过和民间的汉化组一起合作?或者将汉化工作包给民间汉化组,之后再验收?

A：我们对民间团队一起参与汉化是欢迎的，但国际上对于这类合作团队的资质有严格的认定，所以大家也看到了尽管中国民间的游戏工作室非常多，却基本上接不到国外大厂的单子，其主要原因是国外开发商大多对中国的知识产权保护现状没有信心，在这些大厂眼中，国内民间小组的形象也并不是很好，因此参与国际项目的机会就非常小。

在这里建议有实力的民间小组试试另外一条路——做原创开发。就我们了解的情况，国内部分小组在一些平台上具有一定开发能力，但没有尝试过正规的商业开发，在中国，一些事和一些现状的改变必须要靠自己闯出一条路，我们欢迎有想法的小组前来合作，在此也打个小广告，有意向的朋友可以通过 marketing@iQue.com 与我们联系。

Q：希望神游能够办一个游戏期待榜，根据玩家网上的投票来优先汉化和发售游戏。

A：这个建议非常好，事实上我们也很认真的考虑过，尤其将来大量推出游戏时，期待榜的形式确实能为决策起到很大的作用，当然事情都要一步步来，我们这个月先推出了"iQue游戏榜"（http://www.ique.com/top10.htm）作为第一步，还请大家先多多支持这张榜单，对于预测游戏销量有信心的玩家还可以参加"猜榜单，赢掌机"活动，赢台IDSL也说不定噢！

A：iQue除了发行任天堂第一方游戏外，可否考虑发售第二第三方游戏?

B：我们曾推出的《罪与罚：地球的守护者》等第三方游戏评价都不错，至于数量上和第一方游戏不成比例的原因，坦白讲，在中国发行一款第三方游戏的难度要远远大于一、二方的游戏，主要障碍便是国内的大环境被大部分第三方厂商视若畏途，同时有关部门对于知识产权保护的进展也是他们所关心的，目前来看趋势是往好的方向走。我们手头的这张未发售游戏列表，也会在合适的时机向大家公布。

A：作为中国玩家，我们可以做些什么?

B：这位朋友问了很多问题，大部分问题我们在上期已回答过，在此不重复了。但你的最后一个问题让我们这些从业人员感动了一把，相信你关注中国的正版游戏业颇有时日了吧。我们在和一些玩家的私人交流中，也经常会有人问"我们能为神游做什么？"其实，与其说为神游做什么，不如和神

游一起问"我们能为中国游戏业做什么？"作为中国目前唯一的平台游戏商，我们最大的希望是更多的厂商进入中国市场把这块饼一起做大、更多的玩家加入游戏制作队伍形成良好的人才循环——人之所以会问"为什么"是因为身在城外，真正成为其中的一份子后，这些问题就能自己回答了。

Q：wii上市后,会停止老型主机的游戏开发或汉化工作吗？(比如神游机，神游GBA)

A：当然不会，这个月我们刚发售的GBA版《极速F-ZERO未来赛车》便是一例，同时我们手头的未发售游戏列表中，GBA和神游机游戏占的比例不低，同时可以和大家透个信，这批游戏不仅保质保量，而且有新的要素在里面，这些游戏将比传统的GBA和神游机游戏更好玩。

【转注：事实上无论是国行Wii和后续的神游机、神游GBA游戏此后都一概凉凉】

Q：

1．神游的游戏能否各地统一价格?

2．发现部分商店的神游柜台有卖盗版和水货的现象，网上的淘宝神游旗舰店卖水货DS游戏

3．3C LIFE团购的软件太少

A：

1．关于统一售价的问题以前回答过，由于渠道和地域的差别无法实现游戏统一售价（中国太大了），大家可观察下各品牌的电子类产品在国内都没有真正意义上的统一售价，非不愿为，是不可为，国情因素。

2．根据我们的了解，国内确实有为数不少的商场在卖着行货产品的同时也经营盗版水货产品，这也不仅仅是游戏类产品的独有现象，随着国内相关法规的完善和执行力度的增强，我们相信市场会越来越规范，也期待着这种奇怪的现象早日绝迹。

3．本次团购由著名的3C刊物《消费电子世界》发起，这样的活动今后也会越来越多，如果在团购有疑问，您可通过http://home.3clife.com/hd/tuangou/flow.html和3C life网站联系。

Q：而一些美版的和日版的NDSL相比，几乎都是神游在断轴。请问这个怎么解释呢？是采用不同的生产工艺吗?

A：首先，全球的DSL产品采用同样的材料、标准、工艺，在同样的生产线生产的，品质没有任何区别，包括IDSL。

其次，作为国内的行货，IDSL采用中国标准的电源使之更安全，同时有着国家规定的产品保修服务，售后保障更强。

最后，在这里很负责任的告诉大家，目前IDSL相对其他版本DSL的市场占有率已占绝对优势，越来越多的商家在销售IDSL，便说明越来越多的消费者在选择IDSL，从市场规律看，消费者总是在客观比较后选择最好的产品，你说对吗?

Q：神游招翻译员工吗?我会英语和日语,家在无锡,和苏州也不远.明年毕业,很希望能去神游工作的说

A：你可以到http://www.ique.com/job.jsp选择最适合你的方式将简历发送到我们的人力资源部门，感谢你对神游的青睐，祝你成功!

第三期

主持人的话：

第三期会客厅的提问时间今天截止，本期大家都问了很多有意思的问题，神游公司游戏工程部的Allen也对精选问题迅速作出了回答，记录见下文。

第三期会客厅记录：

Q：为何迟迟没有神游自主开发的游戏面市？？神游今后的开发计划和市场目标是什么？？

A：我们有多个自主开发的项目在进行，开发游戏是一件庞大的系统工程并有一个比较长的开发期，我们将在合适时间公布这些作品，请大家耐心等待。至于今后的目标，任天堂前社长山内先生曾说过一句话："我个人最大的梦想是在每个有电视机的家庭的客厅都能看到一台敝社出品的主机。"尽管如今的游戏业和几十年前比已经焕然一新，但这样的目标对于每个投身游戏事业者依然可称之为最高理想吧。

【转注：神游自主开发的游戏后来到iDSi里面世了《小海兔的故事》，GBA的多款原创游戏最终全部流产】

Q：神游的开发人员是在什么生活环境下工作的,开发进度是否会因为档期,开发计划和软件审查变得紧张,作为开发人员，平时的伙食情况是如何安排的?

A：恩，这个问题问的好。外界一直有游戏行业是金领、朝阳产业之类的说法，貌似进了游戏公司可以天天玩游戏是件非常惬意的事情。但当你真正涉足这个行业后，就会发现原不像你之前设想的那么美好。一款游戏的推出，凝结了团队里每一位成员的心血和汗水。每一款游戏都有一定的开发周期，而品质又是我们最为关心的，怎么在有限的开发周期内，把游戏做到近乎完美，只有靠我们大家共同的努力，压力自然是有的，但因为热爱游戏行业，有着一份对游戏制作的执著，压力也就成为我们工作中的动力了。呵呵，也许有人会说我在吹嘘，可这没有一点夸大，我们团队里每一位成员都是非常辛苦的。举个例子吧，记得有一次，为了一张游戏title画面，我们的美工兄弟反复改了一个多星期，都是几个像素的差别，反复和日本原制作组的美术指导沟通了不下几十次才符合要求，为了这个，我们那位美工兄弟郁闷了很久。但他现在回想起来，也觉得当时的付出完全是值得的，这些细微的优化很可能不明说的话玩家都看不出来，但就是这些微小的细节累计到最后会给人感觉高品质，这也是我们团队一直努力的方向。至于你说的伙食情况，哎……现在物价飞涨，原来价格就不低的快餐现在更是水涨船高。吃好的心疼钱，吃的一般点吧，面对如此高强度的工作和压力，又对不起我们自己的身体，真是矛盾，唯一的解决方法就是——带饭，既经济又实惠还有营养，游戏从业人员真的不容易啊！嘿嘿~

Q：神游的合作伙伴任天堂是如何看待中国游戏市场和中国玩家的?神游以后还会不会和任天堂以外的国内外各大游戏公司展开合作?

A：我们在中国市场已经耕耘了5年，目前依然是国内唯一的平台游戏厂商，通过这些事实，相信你的问题已经有答案了。至于和各大厂商的合作我们一直没有停止过，鉴于中国的国情，相对北美欧洲等一线市场，一些国外游戏商对中国市场的热情目前并不高，我们也在努力推动这些合作伙伴们对中国游戏业的了解，但需要时间增加磨合，这样的合作最终将被证明是一件双赢的好事，套用一句最近的俗话——ONE WORLD,ONE DREAM

Q：苏州市软件评测中心的软件产品检测报告书中神游NC1系统软件V1.0是什么?是对应未来wii平台的吗?

A：此系统和神游全线平台都有关，更多的信息暂且保密，否则我就要下岗了^_^

Q：神游以后是否会以收购国内动漫改编权的方式推出衍生游戏产品?

A：这是个好提议，近年也不断有动漫相关单位来找我们洽谈合作，但目前为止还没有看到品质非常出众的国产动漫作品，将来若有，我们自然很愿意去做。

Q：您是怀着怎样的心情去开发这些经典游戏的?

A：首先必须对游戏有热情，这是做好每一件事情的必要前提。因为自己本身喜欢游戏，喜欢游戏产业；其次要有耐心，游戏开发是一个非常繁琐的过程，有很多细微处要去注意，否则会因为整个

项目的质量；再次就是要有信心，不管项目有多么困难，进度有多紧张，都要对自己的团队有信心。

Q：我们知道,您开发过摸摸耀西和神游马力欧DS同属于马力欧系列,您认为这两作最大的不同在于哪里?

A：两个游戏最大的不同是操作，摸摸耀西的亮点是利用DS的触摸笔画出云朵，并且利用MIC吹散云朵。而马力欧DS继承了马力欧动作类的一贯风格，尽管也有使用指套的触摸操作方式，不过对于这么一款动作要求高的游戏来说，还是建议使用传统的十字键和A、B键进行操作。

Q：您是否直接参与了摸摸耀西的前作耀西岛的开发?您认为这两作的共同点和不同点是什么?

A：耀西岛是我们部门另外一位兄弟负责的，这里说说我个人的想法，《耀西岛》总的来说是一款传统动作游戏，它的特点除了可爱的角色外，蜡笔画的画面风格也是一大亮点，而《摸摸耀西》由于对应了机能特别的DS平台，主要强调的是如何活用触摸和MIC这些机能来让玩家获得和传统游戏不同的会心一笑的效果，我们曾看到过一些体验者第一次吹散云彩时那惊奇的表情。

Q：您在开发过程中最大的阻碍是什么?

A：汉化方面一般来说最大的困难都在语言文字，要用精炼简洁的语言完美的表达游戏的概念，同时在不影响原版本理念的情况下，尽可能的使我们中文版的文字贴近并以亲善玩家的形式出现应该算是最大的困难，当然另外一点便是一个国际惯例了，任何国家在做本土版本时，原制作组都会参与，中文版也不例外，但由于中文太博大精深了，有时候一些充满亮点的翻译却需要花更大的力气来和原制作组沟通帮助他们理解中文的含义，这有时候也是痛并快乐着的事情。

Q：在将来能否在官网上或论坛上介绍开发软件的的艰辛历程?将来会不会介绍更多的开发人员的访谈?能不能让他们定期到本论坛做客?

A：其实我们开发部的兄弟们都挺害羞的，上次那位还是软磨硬泡才接受了一次采访，要不你再呼唤一下？^_^我们会在会客厅每期推出一位参与过不同游戏开发的成员与大家交流，也谢谢你一直以来的支持。

Q：任天堂的开发人员是否直接或间接地参加了神游软件的开发?

A：如果你指的是我们的原创软件，任天堂方面的主要任务是担任顾问，即帮助我们的团队解决开发中的障碍，以及以国际标准对品质提出建议，任天堂拥有业界最有经验的顶尖制作人，他们在神

游原创开发过程中的贡献是巨大的。

Q：这些已开发过的游戏是怎样精挑细选地选出来的?有哪些流程?在开发过程中必定有一些有趣的事或者分歧,能否向玩家们讲述一下?

A：一般在初选阶段会由各个部门代表聚集在一起，从各自的角度提出选择意见，每个人的想法都会有所不同，在开发过程中产生分歧这是不可避免的，有了分歧，我们一般会以讨论的形式来解决分歧，听取大多数人的意见，最后由项目负责人综合考量后最终决定。

Q：政府审查机构的官员是否也间接地参与游戏的开发?他们会在开发过程中提出一些不足与建议吗?

A：政府相关部门的主要工作是从国家相关法规的原则下对游戏进行审查以避免违规内容出现，审查范围包括游戏的包装手册、游戏的主题、文字、图像等，发现问题则会要求开发商修改后再次送审直至三审通过，此游戏便获得合法身份可安排生产和上市。

Q：神游公司是否有能力独自开发新的游戏?神游开发DS游戏是否要得到任天堂审批?或者说,神游的游戏是做为任天堂的第二厂商还是等同于任天堂的游戏?

A：我们正在做多个原创项目，立项也是自主的。至于第一方和第二方，这里首先要澄清一个概念，很多玩家认为任天堂本社开发的游戏就是第一方，事实上并非这么简单的定义，例如《马力欧卡丁车DS》大家可能都认为是第一方游戏，事实上它是第二方游戏，尽管这个游戏是由任天堂本社的某个开发部负责制作的。而也有的游戏尽管是外社开发，但却以第一方身份发行，这是由于开发商属性的认定主要涉及到版权归属问题，并不是简单的社别问题，因此神游的原创软件属于第一方或第二方会视实际情况和相关法律来定义。

Q：神游对于自主开发游戏是怎么看的?是由于人手问题?还是缺乏像宫本茂那样脑袋里有无数奇思妙想的人?又或者是有其他的看法吗?

A：开发原创游戏不缺人也不缺创意，缺的是经验和对品质的执着，慢工出细活在某些程度上能保障游戏的品质，而中国游戏业最大的问题是缺乏国外的成熟环境，大多数刚踏入游戏业的开发人员之前没有经过系统化的训练，对神游来说，初期的几年培养出能独当一面的团队是首要任务。

Q：神游有没有与国内盗版制造商还有传播媒体（比如网站）进行知识产权的官司这个打算?

A：对于厂商来说，当然希望这类侵犯知识产权的现象能够得到遏制，但厂商并非执法机构，大环

境的改善是由相关政府部门进行主导，我们的法务部门一直在密切关注此类现象的发展，适当的时机将会协助政府部门开展工作。我作为开发团队的一员，每次看到刚上市的新游戏便被盗版就有种难以言喻的心情，我们部门这些人平时都喜欢玩各种游戏，也经常上BBS讨论看贴，但新游戏上市的头几天公司很多人却不会去论坛，因为看到一些帖子和相关评论心里不好受，却也无奈。曾经收到过一些玩家的来信，他们说他们虽然也玩烧录卡，但从来不下神游官方的游戏，他们也在BBS上号召过广大玩家不要支持盗版的神游游戏可惜收效甚微，希望神游能挺过去，后来我将这些信内部转发给了开发部的其他同事们，有些心情只有在这行付出过心血的人才能感受到。

Q：在这些开发过的游戏中,您自己最喜欢哪个角色?这些游戏您自己也玩过吗?最喜欢哪款游戏?

A：个人最喜欢的角色是耀西这只可爱的小恐龙，呵呵，你可别小看他哦，低调的它出境率远远比不上马力欧兄弟和坏小子瓦力欧，但就是这个默默无闻的小可爱，总是在最危难的时刻挺身而出，拉马力欧他们一把。吞蛋攻击是它的成名绝技，对手要是低估它的实力，那一定会给自己带来毁灭性的打击。耀西在《耀西岛》和《摸摸耀西-云中漫步》两款游戏上更是勇敢地独挑大梁，承担了拯救马力欧宝宝的重任。在我参与的多款游戏中，《摸摸耀西-云中漫步》是我最喜欢的一款，一方面是因为我喜欢耀西，另外一方面DS特殊的触摸屏功能给该款游戏赋予了新的生命力，在之前GBA上《耀西岛》的基础上，结合了DS的触摸屏，让可爱的小耀西可以在云中漫步，攻击敌人也从原先的按键变为点触射击，大大增加游戏的趣味性。更加值得称道的是充分利用了MIC.功能，可以吹散云朵。可以说《摸摸耀西》是DS平台上最独特的一款游戏，将动作游戏与触摸屏功能完美的结合在了一起，与DS上的另外一款游戏《神游马力欧DS》有着完全不同的操作方法。要知道用触摸屏玩《神游马力欧DS》的话......呵呵！

Q：通常一款游戏有几位游戏开发人员共同完成?一款中文游戏是怎样诞生的?需要经过哪些流程?

A：视项目规模而人数不同，通常策划、程序、美工各一名能组成一个最基本的开发小组，而规模大一些的项目人数会从十多人到几十人不等，除了策划、程序、美工的基本构成外，还会有专职测试，并由一位总负责人（一般称为制作人）控制进程和品质，最早的工作是完成游戏的原始设定资料，制作人帮助小组每个成员理解游戏的开发理念和细节背景，然后分工进行各自的工作，在完成一个较为完整的版本后，便交由测试员测试并不断发现问题进行修改，当然，与此同时我们的生产、法务、市场等部门的同事便开始进行生产排期、送审、渠道等工作，这些都是在为最终的发行做准备，大家在市场上看到的任何一款游戏，之前都是历经过层层磨难的啊...

Q：能否通过本论坛或者官网来介绍开发一款游戏背后的艰辛吗?

A：谢谢你的建议，这个话题能聊的可就多了，今后将开专帖来和大家交流。

Q：您作为一位中文游戏开发师是怎样与神游公司结缘的？

A：呵呵，这个问题之前也有人问过我。其实在学校那会就非常喜欢玩游戏，特别是马力欧系列，因为马力欧兄弟是陪伴着我一起度过童年的好伙伴。当时毕业找工作那会，我一心想进入游戏行业上，因为对马力欧系列非常熟悉，神游当然是首选啦~后来就先投简历，然后笔试、面试自我感觉良好，我就回家等消息，可过了很长时间都没消息来，难道是我自我感觉太好了？那一刹那我觉得可能只能把游戏作为爱好而不能成为梦寐以求的职业了。不过事情总是柳暗花明，就在我正准备接受现实的时候，神游的电话终于来了，苍天呀，大地啊，你让我等的花儿都谢了~，兴奋！后来同事告诉我，公司的人员流动率很低，若不是正巧之前有个同事离职让人有机会来补他的空……不过由于他推迟了原定的离职时间，所以就让我等了好几个月。我汗！无论如何，可以梦想成真，我也算幸运非常了。

第四期

主题：你知道一款游戏是如何诞生的吗？你想了解开发背后的艰辛吗？你希望成为神游开发团队的一员吗？赶快加入本次话题吧！

嘉宾：iQue游戏工程部 钱宇周（参与过的游戏有DS版《神游马力欧DS》《任天狗狗》、GBA版《陆海空大战》等）

Q：能否透露一些关于《神游马力欧DS》中文版和《极速F-ZERO未来赛车》的细节？

A：《神游马力欧DS》内新增的小游戏和隐藏星星会增加很多游戏乐趣，如果你认真的玩可以玩上整一年！当然你还可以利用触摸屏进行游戏以挑战你对这个游戏的完全掌控力！

Q：为什么会选择这两作进行本土化的工作？

答复：这是由多个部门一起商议的结果，主要的考虑点是补充GBA和DS正版游戏目前在游戏类型上的不足，还有个原因是这两作的原制作团队之前和我们有过合作，彼此比较熟悉，他们对于把自己的作品推荐给中国玩家有很高的热情。

Q：二作与日版和美版相比,有什么新要素？

A：内容上大体没区别，修正了一些美日版的瑕疵。

Q：日后会采取游戏和限量版主题主机同捆销售的方法吗?

A：可能你没有在意，我们其实在去年年初曾经发售过"密特罗德"SP限定版，就是以《密特罗德零点任务》这款游戏为主题的，当然它并没有以主机+游戏同捆的方式发售。另外，iQue还陆续在SP上发售过"中国龙""马力欧20周年"、"丙戌狗"、"任天堂明星"，在micro上发售过"FC"等限定版。至于为什么没有以主机+游戏同捆的方式发售，原因其实很简单，主要是为了降低玩家们的承受力，毕竟在像国外那样收藏一套捆绑软件的限量套装对国内玩家来说是笔不小的开销。这里再跟大家透露点信息，我们的市场部正在准备另一款很特别的限定版主机，主题和平台嘛，我这里先卖个关子~

Q：对于我们普通玩家,您有什么想对我们说的吗?

答复：当你找到一个可玩的游戏并在游戏中寻找乐趣的时候，不要专注于游戏是否是大作，或是否画面效果华丽，那些画面看似简陋却能让你放声大笑的游戏才是王道之选吧，我们需要的是身心的放松而不是在游戏里研究水面是不是真的会波动对不对^_^

Q：国内外的开发环境有什么不同?

A：相对国外业已成熟的开发环境，就算已经发展了十多年的国内游戏产业还只是在一个成长的阶段中，不过万幸的是还有你们陪我们一起长大。要具体的说有哪些不同的话，我想技术层面上的差距已经不是很大了，比较重要的差别在于游戏制作的理念和先锋创意思维，有时这些差别可以说是差距，不过我们一直在努力。

Q：继这两款游戏之后,还有软件正在开发吗?

A：当然，已完成的有一批，还有一批重量级的作品正在做。

Q：游戏的开发是否会因为游戏自身的容量而使得开发进度有所不一呢?

A：开发进度一定程度上会受到游戏容量的影响，尤其在DS平台上的游戏，除了CG外，大容量首先就体现在文本和美术的工作量上，更不用说程序的整合了。

Q：众人期盼的神游狗狗的开发进度到了什么阶段?

A：开发方面的工作已经完成，具体上市时间则要看审批等环节了。

【转注：2009年才发售】

Q：日方的软件开发师是否会与中文软件开发师一同开发软件?

A：上期ALLEN也谈到过这个问题，坦白讲，日本开发人员在经验上要比中国开发人员丰富很多，毕竟他们的游戏业起步要比我们早了将近30年，在我们的原创项目有日本开发人员参与协同开发，在这些合作过程中，我们从他们身上学到了很多。

Q：对于您自己而言,您自己作为一名中文游戏开发师,您的理想是什么?

A：做一款自己的《神游马力欧DS》这样的明星级游戏，然后老板加薪，让我可以和我的同事ALLEN一样吃的起20块钱的便当，我都吃4块的盒饭啊（泪奔...）。

Q：您认为目前神游所开发发行的软件是对应哪一类人的?

A：每个游戏对应的人群都不太一样，还是看游戏。

Q：在这些开发过的游戏中,您自己最喜欢哪款作品,最喜欢其中的哪个角色?为什么?

A：瓦力欧，强大的实力男，粗大的胡子和钢铁的意志，当然还有点恶搞不是么？呵呵。

Q：您认为《神游马力欧DS》最大的亮点是什么?它与它前作相比有什么不同?

A：《神游马力欧DS》最大的亮点应该是那36个迷你游戏，众所周知任大的小游戏绝对不会让人失望。新增元素就是30个隐藏星星及其对应的隐藏关卡，很优惠吧~买120关送30关！

Q：您认为马力欧DS作为DS平台的第一款中文马力欧主题游戏在整个马力欧系列里占着怎样的位置?

A：他就素那众多浮云中的明星不是么？怎么忽然觉得背后阴飕飕的（BOSS拷打ing：你说别的哪些游戏是浮云那?

Q：我从iQue神游开发团体访谈的内容得知,Allen的爱好是和马力欧有关的一切,那么您作为《神游马力欧DS》开发团队的一员，您是否喜欢马力欧这个系列呢?您是怎样看待这个系列的?

A：我的爱好是任大的一切（BOSS锐利的眼神看来很有效果），不过小声的说下我还是最爱瓦力欧的一切... ...

Q：您是任天狗狗开发团队的成员,那么您能不能透露一些内容呢?

A：任天狗狗的整体开发度应该算是相当深入了，制作过程中参考了各种狗狗的文本资料，并去狗场进行了实地考察（请大家一定要选里面的西施犬哈~），相信大家会喜欢的，毕竟付出了不少时间去制作。

Q：您认为任天狗狗之所大受欢迎,使中国玩家倍受期待是什么原因?

A：就国内目前的生活环境来讲，要养一只具有毛发会心跳的实体狗狗还是蛮花钱的，而且能够给予我们和狗狗一起玩耍的绿地公园也不是很多，因为这些那些的问题造成养狗的不方便，《任天狗狗》可以很好的解决这个问题，再说它们虽然是虚拟的但是可爱一点不打折。

Q：汉化一款游戏需要原开发团队的参与，他们对于神游开发团队有着怎样的评价?

A：就此问题我问了一名日方工程师，原话如下"一群团结务实的年轻人，有着不错的原创开发能力，虽然还在成长但是已经具备承担复杂游戏制作的能力。"——不过我把这段话理解为日本人所特有的客气^_^

Q：您作为一位中文游戏工程师，您的理想是什么?

A：老兄...不必同个问题问两遍吧~（20块的便当）

Q：您周围的人是怎样看待游戏的？他们是否了解游戏产业?他们是如何看待游戏这个行业的?

A：我周围的很多朋友都不是很了解游戏产业吧，大多数人甚至还停留在FC的年代，不过这两年情况大有好转，主要是DS和Wii的出现让他们（尤其是很多MM）觉得游戏还能这样玩，开始经常缠着我问着问那了，虽然他们还是不甚了解游戏行业到底是个怎样的情况，不过总体形势在好转，都开始慢慢了解起来了。至于父母大人方面，现在的世道能获得一份体面而稳定的工作已经是上上签了，即使之前他们对游戏有一定偏见也无碍我把它作为职业吧，当然现在他们颇以我为豪，时不时还要带着我参与的游戏给亲戚家的小孩子玩（其实长辈们更要面子）。

Q：随着国家对动漫游戏产业的扶持力度不断加强，神游是否能加快软件的开发和发行?

A：正如你所说，国家对动漫游戏产业的扶持在加大，这意味着某些瓶颈环节的效率有希望得到提高，作为厂商的我们也正希望借此东风啊。

Q：您是怀着怎样的心情去开发这些游戏的?

A：边做边想象着它们都能大卖的心情。

Q：神游马力欧DS与日版美版有什么不同?有哪些原创元素?该版的日版是N64经典名作马力欧64的复刻版,它与老版本有什么差别?

A：上已回答

Q：您在开发过程中遇到的最大的阻碍是什么?

A：一个游戏在制作过程中需要不同范畴的同伴一起协作，大家的专业、立场和理念的不同有时会造成一些阻碍，效率最高的解决方法当然是吵群架——能解决就是好事你说对吧？ ^_^

Q：神游的游戏开发师也会参与任天堂的游戏开发吗?

A：已回答过，有些协同项目是一起开发的。

Q：任天堂的开发人员是否会参与神游的汉化工作(不是指原创游戏的开发)?

A：每个游戏的原制作组都会参与全球各个语言版本的汉化工作，包括中文版。

Q：您作为一名中文游戏开发师是怎样与神游公司结缘的?和Allen的经历是否有相似之处?

A：说来我的经验可能对很多朋友有一定的实际参考意义，最早的时候我是混迹于各大游戏杂志的自由撰稿人，然后在手机游戏行业积累了一定经验（大家也知道神游没进入中国前，国内也没有平台游戏公司可以给你学习的），由于做的并不顺心便打算离开这个行业后创业，并给自己放了一段时间的假跑去西安散心。出发前发现神游正在招收开发人员便抱着试试看的心态送出一份简历，没想到我刚到西安才两天就接到电话说要面试于是便心急火燎的飞回去苏州，不过庆幸的是没有错过

面试，当然也就没有错过神游。当时的感觉就是人生真是美好——神游美女真多！

Q：陆海空大战是否就是高级战争1+2的汉化版?还是美版的整合版?与原版本有什么不同?

答复：《陆海空大战》源自美版ADVANCE WAR系列，至于新元素大家玩了就晓得了^_^

【转注：最终游戏也没有发售。新元素应该指的是一部分角色的重绘】

Q：神游Fans期盼已久的任天狗狗是否增加了一些中国的品种?什么时候上市?

A：中文版的《任天狗狗》是综合美日版的一个完美版本，几乎囊括了世界各地所有的名品狗狗，其中也包括原产于中国的西施犬。

Q：您认为我们这个网站怎么样?

A：LU？不错哈，我几乎每天都来潜水^_^

Q：神游有没有与盛大之类的网游公司合作的意向?

A：目前还没听说有这方面的计划

Q：在很多著名的游戏人中间，您最尊敬，崇拜谁?

A：John D. Carmack II

Q：您自己常玩哪些游戏?都是什么平台的?

A：最近经常玩Wii Sports锻炼身体，玩口胡兔锻炼猥琐，玩陆海空大战锻炼耐心。

Q：您的业余爱好是什么?

A：看书，听音乐，问下你们有看米兰昆德拉或者村上春树的嘛？没有这些王小波也成啊。

Q：您认为电视游戏,掌机游戏与网游相比,有什么不同?有哪些优势?各有哪些特色?

A：有关电视游戏和网络游戏的区别，我想可以引用下我们总裁颜博士的见解，我很认同博士的观点，并且勿庸置疑他解释的会比我更透彻、更切中要害。他的见解是这样的："非社交性的网络游戏是在一个陌生的，不现实的世界，一个陌生的环境，和不相识的人，用假设的身份进行的互动。如常玩，是否会造成个人与社会的脱钩，我有保留。现实的社会，并不是因为它是现实而重要，而是因为它是事实而重要。社交很重要：它能让一个人了解他自己，一个自我的品味，一个自我的信心，一个自我的发展，都能从社交中，从他认识的人，和了解的环境中给予的建设性回馈中得到认识。社交的本质是一个建设性回馈的过程。如果你没有经历过这种回馈的过程而长大，遇到极端问题，你可能无法以一个欢愉的，开放的态度去处理它们。"不知道这样的看法玩家朋友们是否认同，我这里只是截取一小段，全文的话这里有个链接可以送给大家 http://www.ique.com/ique_01.htm。

Q：目前有些游戏爱好者在开发各种主机的模拟器，比如nds模拟器。神游这些情况如何看待？目前有许多网站提供rom的下载，神游对次怎么是看待的，会采取什么措施?

A：游戏是一种娱乐，玩游戏是要让人得到轻松和欢愉，全球的游戏开发者花费毕生的心血，就是为了让玩家和用户能得到这种效果。从开发者的角度看，模拟器是没法带给用户完整的游戏体验的，这样会损害游戏甚至整个游戏行业在用户心目的印象。我一直想对模拟器开发者说：如果真对平台有兴趣，为什么不自己做一个呢？或者为什么不进入游戏大厂把它作为正当职业呢？为什么不自己做一个呢？而说到ROM下载从大了讲事关知识产权问题，从个人感情来说也无法接受自己有份参与的成果就这样被......再说点实际的，我们一直在争取的那些国外大厂，一提到中国首先想到盗版和破解便立马打退堂鼓......我想说的是，在国内发售一款游戏的艰难是玩家们无法想象的，否则也不会这么多年就一家神游。

Q：日本各大游戏厂商都会对早期的游戏再次重新包装推出廉价版，神游以后会推出类似的销售方案吗?

A：这个问题你可以下次问问我们市场部的同事

Q：您能否自我简介一下,比如您是负责软件开发的哪个环节的?

A：我负责捣糨糊外帮买盒饭^_^

Q：您认为神游和任天堂是怎样的2家公司?

A：都是站的很高、看的很远，并且以小强精神（执着）著称的公司。

Q：您为什么会选择中文游戏工程师这个职业?您周围的人对于这个职业有什么看法?

A：从小对游戏有着一种执着的理念，就算被老爸拧住耳朵也死攥着街机的钢蹦决不放手，游戏开发已经从梦想变成了方向后就一心朝着中文游戏开发的路上一路摸到黑了。而我家人和朋友对我这个职业的看法，相比以前应该是接受很多了，毕竟整体环境在大家的努力下正一天天的改善，传统的偏见也会慢慢消失的。

Q：您最喜欢哪款游戏?

A：还是狗狗吧，真是很有意思的游戏，养不起真狗就DS上溜狗了，还能一边上班一边溜，也不会满地拉屎，真好！

Q：您第一次玩的游戏是什么?是什么平台?第一次玩游戏时有什么感觉?记忆最深的是哪款游戏?

A：第一次玩的游戏是FC上的功夫，现在觉得这游戏也忒粗糙了吧？最近在重温PC平台的《辐射：钢铁兄弟会》，后核时代的风景太吸引人了。

Q：您认为怎样的游戏是好游戏?

A：能让人放松心情的游戏就是好游戏，比如《神游马力欧DS》里的小游戏，最近对小游戏很有爱。

Q：由于集成电路芯片、PCB电路板等原料供应紧张，任天堂已经推迟了原定于7月份开始的Wii主机增产计划。将会在全球范围内缺货,这是否会影响到神游wii的发售计划?

A：我只负责做游戏，这个问题没办法答你，抱歉...

Q：能否告诉玩家一个大致的时间,wii在年内是否会发售?

A：整个产业的正轨化是关键，其中包括政府对待游戏业的态度、相关审批制度的优化、知识产权的保护及厂商自身的效率等。我们目前的瓶颈主要在前面几个方面，但我们相信会越来越好。

Q：wii发售时,有首发软件吗?

A：当然有，是哪些就表问了，上头下了封口令^_^其他非游戏开发方面的问题也请留到以后问别的嘉宾吧~

Q：现在行货软件的发行速度很慢,有什么办法可以解决这一问题?

A：这方面的问题不是我的专业，但我觉得发行速度慢一定首先和盗版直接有关，其次是政府对待游戏业的态度，至于有什么办法...哈哈，我要能解决那美国商务部早就聘咱做CEO了哈~

Q：广州天河路的电脑城里面有售卖盗版的gba卡，还有psp主机和其他mp3播放器，买神游主机只开收据不开发票......

A：这个问我也没用哈，不过记得以前有其他同事回答过类似问题就转载一下——根据我们的了解，国内确实有为数不少的商场在卖着行货产品的同时也经营盗版水货产品，这也不仅仅是游戏类产品的独有现象，随着国内相关法规的完善和执行力度的增强，我们相信市场会越来越规范，也期待着这种奇怪的现象早日绝迹。为了最大限度的保障消费者利益，建议你先到我们官网查询所列出的售点去选购行货产品。

Q：希望神游在各大城市的麦当劳、kfc尝试推广WIFI服务

A：WIFI通讯的应用在中国需要得到政府有关部门批准，我们在努力中，谢谢你的建议！

Q：我们想看到DQMJ,FF3等中文游戏的几率有多大? 我个人认为几乎为0. SE几乎不可能愿意合作. 当然,我非常希望我是错的。

A：上面我们也谈到过这个问题，确实国外大牌第三方大多对中国市场持观望态度，这是现实国情，我们能做的便是以自己的行动向全世界证明中国市场的潜力，最重要的是，证明中国并不是一个小偷遍地的国度，玩家们每支持一份正版，这个数字就会成为我们去拿那些大作的筹码。

Q：神游是为了什么而存在的?扩大中国游戏市场的同时,是通过销售神游机器来赢得利润还是靠软件带动硬件赢得利润?只有知道了大方向,我们才能知道是不是要一如既往的支持iQue.(或许涉及到一些隐私吧?!, 如果是那样请无视吧.)

A：这个...我只是做开发的，怎么说呢，按照我们颜博士的说法"神游是来做中国游戏的拓荒牛的"，至于利润，真的不是神游近期考虑的问题——这些年只有神游坚持还在中国继续做游戏已经说明了这一点，如果是带着短期盈利目的进入中国市场势必很快就会打退堂鼓，中国的国情非常特殊，必须要花大量的精力去把整个产业的脉络理顺，上至政府下至第三方，我们会坚持到产业进入

良性循环的那一天，希望玩家也是。

Q：为什么iQue的一些限定版机器在官方网站没有任何消息,但市场是的确能零星的见到一些.这些机器是怎么回事?难道买它们要靠人品?

A：官方出品的限定版主机都会在官网上公布，如果你看到的是官网上未列出的主机，一定要谨慎噢。

Q：iQue还缺人不……

A：汗…难道你从来不去我们官网的招聘栏目看看么？PS：我就是通过这个渠道进入了神游，哇哈哈哈哈~~最后，谢谢你的这些建议噢，至于游戏难买的问题，我们有一些合作伙伴提供网络购买渠道（如招商银行信用卡俱乐部），最近还有一个3C LIFE网站推出的暑期iQue新游戏和主机优惠团购活动（http://home.3clife.com/hd/tuangou/ique/），你可以选择最适合你的购买方式。

Q：请问神游狗狗这款游戏什么时候可以预计发售呢？这款游戏已经有了民间汉化版，你们是否会感到一些压力呢？

A：哦，你说的那种游戏经过政府审批了吗？…我们和游戏原制作组的协同工作保证了一款最完美的中文版狗狗的诞生，至于政府什么的手续，就不是我能使得上力了

Q：现在神游的DS游戏都是只对应神游DS主机的。而我的主机是美版的（当时神游DSL还未发售），自然不能运行你们的游戏。强烈希望神游可以考虑到我们这些用户！

A：行货中文游戏本来就是提供给中国区域的行货主机用户的，并且售价只有日美欧等国的一半，以后还会更低，如果水货主机也可以享受行货的特有功能和服务，对于购买了合法的行货主机的玩家是不是更不公平呢？这里也小说一句，等国内网络服务开通后这方面的区别将会越来越多，~具体就8多展开了，这个问题毕竟和游戏开发本身无关。

Q：中文版本的任天狗可以和日美欧版通信么？是基于哪个版本汉化的呢？不知道是否有欧美后来出的两个版本呢？（斑点狗，朋友聚会）

A：完全可以通信，这没有任何问题。你说的这些版本中的新品种在行货中文版中都有。

Q：2008奥运会，你们是否有引进SEGA公司开发的奥运系列游戏的计划呢？

A：在努力中，当然困难也不小，原因见上文的相关答复。

【转注：这是当时非常重要的计划，几乎万事俱备，但最终依然没有实现】

Q：神游公司有引进DS上第三方游戏的计划么?

A：此问题已答复过，我们也发售过《罪与罚》等第三方游戏，当然大多数第三方厂商对于中国市场的兴趣比较小，主要还是因为盗版问题。

Q：看了介绍听说你参与了<<任天狗>>的制作,那我想问,这款游戏迟迟没有上市的原因是因为和国家目前的审批制度有关吧?那您是怎么看待目前我国对于游戏发售的审批制度呢?是否在很大程度上制约了神游在中国发售中文软件获取利润的路子?

A：上面已经回答过，这款游戏的制作是很顺利的，但后期环节...这个不是游戏公司能说了算咯，我们每天都在祈祷^_^当然任何国家的新兴产业都会经历一个从不成熟到成熟的过程，对于国家部门的工作我们不便评价，相信在往好的方向去。

Q：对于一名游戏开发人员来说,含辛茹苦的汉化或是开发出一款新的游戏所经历的艰辛自然是难以想像的.而评价一款游戏好坏最直观的就是销量.您认为,在中国发售行货软件销量在多少算是合理的?

A：这个问题请保留着，下次市场方面的嘉宾来了再抛出来哈^_^

Q："iQue游戏榜"第一期已经揭晓答案了,这里您可以公布一下"iQue游戏榜"里前3个游戏的具体销量数据吗?

A：这我可不知道，如果参照国外的销售数据，目前国内正版游戏的销量确实少的可怜，咱们还是先表看了吧^_^

Q：如果给你一个去日本任天堂工作的机会,您是去还是留?请在揭晓答案的同时说明您的理由.

A：双方有经常性的人才交流，现在任天堂的几位同事就常驻中国和我们一起工作呢，当然如果有机会我倒是很乐意去任天堂学习一段时间，这对积累经验完善我们自己的原创游戏很有好处。

Q：神游游戏命名感觉跟我们民间称呼很怪异，比如我们叫马里奥，神游叫马力欧，不知神游能否

在游戏命名上更符合大众习惯的称呼

A：习惯不代表正确，正如SUPER MARIO曾被习惯称为“超级玛莉”一样，很难想象留着大胡子的水管工叫“玛莉”......命名等问题早就讨论过，主要事关游戏的初始设定，这里有详细的内容^_^
http://home.3clife.com/hd/tuangou/ique/talk.html

Q：神游的iDSL为我们提供了WiFi吗，我想和更多的玩家一起游戏

A：现在也可以哈，不过针对中国的独有网络服务还在筹备中，会是个大惊喜噢~

Q：神游的Wii出了以后会不会提供收费下载的业务

A：留着下次问市场部的嘉宾吧^_^

Q：神游有没有想过通过广告方式（一般是网站或者和一些饮料厂商合作）来扩大宣传

A：我们和百事便合作推出过限定版DS哈~LU这里大家不是也聊的很开心，我个人觉得玩家和厂商之间的直接交流就是最好的广告^_^

Q：我想支持正版，但是真的很贵，我是学生买不起，希望神游能够给我们一个“平民版”的Z版游戏卡

A：这个......啥叫“平民版”？是不是和最近提的“廉租房”差不多滴东东o(∩_∩)o

Q：在我们宁波的神游专卖店，除了一些官方网上有的游戏以外，还有一些是如《口袋妖怪》、《恶魔城》之类的游戏，这些游戏是不是Z版呢?

A：这些游戏我们还没有推出官方中文版，小心噢......

Q：你们会汉化新超级马里奥兄弟吗?

A：先提醒一下，宫本茂先生认为这位大胡子水管工的中文名称是马力欧，请大家尊重原创者的意见哈~中文版的《New超级马力欧兄弟》的完成度已经很高了，敬请期待

【转注：2009年才发售】

第五期

主题 中国游戏业如何走向正轨?

嘉宾 神游公司市场部Samson、销售部Richard

第五期会客厅记录

Q：据说电玩店只要进神游的货到一定数量就能成为神游联盟店,事实是这样吗?

A：成为神游联盟店要考量很多因素的，其中很重要的就是售后服务能力。销售好坏当然也在考察范围之列，但不是最重要的。

Q：现在烧录横行,神游发行的DS/GBA正版软件的受众已经变成极少数行货游戏收藏爱好者,而不是大多数掌机玩家,请问这个问题你们怎么看?会打击你们继续发行游戏的信心吗?

A：前两期有个玩家发帖公布了iQue的部分待审游戏名单，我想明眼人一看就应该知道，我们继续发行游戏的信心和诚意。盗版是国情，也不仅仅只在电视游戏行业。前段时间《哈里波特》最后一部发售大家也看到了。说实话，我们很多同事包括我也曾经很气馁，尤其是开发部的同事，大家感觉辛辛苦苦付出很多心血，结果却是......但后来颜博士对我们说：“在日本做生意就要不怕地震，在东南亚做生意就要不怕海啸”。我想iQue在中国就是靠这股韧性吧。

Q：神游给销售商的游戏或播放君等是否都是固定的价格?我以前在电玩店里询问过,比如神游的DS游戏,他们说神游关照的,288一分都不能少.如果卖便宜了给神游知道了就不给他们货源了.我很希望以后神游的游戏能采用开放价格,给玩家以实惠.

A：之前一直在向玩家解释为什么国内无法实行全国统一价，现在又来个相反的，这真是......我们供应给经销商的产品，从来都是统一出货价并实行店头开放式定价，由于区域差异，各地的零售商会根据自身情况的情况制定零售价，建议你货比多家后再购买。

Q：神游对其销售商一边卖IDSL一边卖R4的行为是否一直是采取默许的态度?

A：你对盒饭卖20元是否采取默许态度？——开个玩笑，商家销售产品的许可范围，只有工商才有资格管，神游不用也无法去操心那些问题。

Q：神游能否在官网上搞一个游戏中文化期待榜,这样可以让汉化的游戏更有的放矢

A：请参阅前几期的问答记录，还是谢谢你的建议^_^

Q：因为我就家住苏州工业园区,所以曾两次以登记共游机和共游盒的机会造访贵公司,听贵公司的小姐说神游即使出WII,也不会出中文游戏,顶多给个中文界面,理由是盗版泛滥,是这样吗?(请不要追究该小姐的责任,呵呵)作为一个神游粉丝,我想就第5期问几个问题:

A：看来你跟我们前台的MM已经混得很熟了，跟你开这么大的玩笑^_^ 首先神游肯定会出Wii，其次也一定会有中文游戏，还有就是我们会搭载适合国内玩家的界面和系统。大概时间和其它详情，以后会在会客室里公布的。

Q：市场部是怎样的一个部门?是负责销售的吗?

A：简单介绍下吧，如果你想多了解，可以去翻阅相关的营销类书籍。市场部是根据消费者需求，协调各部门资源，开发和推广适合消费者产品和服务的一个部门，公司的产品策略和推广计划都是出自于市场部。

Q：你们是如何看待烧录卡这一产物的?

A：失主是怎么看待小偷的?

Q：明年会推出2008奥运会的相关主题限量主机和游戏吗?

A：答：按照国际惯例，推出奥运会主题的商品严格地受到奥组委的控制，任天堂海外已经宣布将推出奥运相关主题的游戏作品，当然神游也会顺势而为，力求在奥运之年到来之际为中国的游戏迷们奉上一道饕餮大餐，具体的信息可以留意我们的官方网站。

Q：能不能在官网上公布当月的主机具体销量?

A：销售数据一般有两类，一是出货量，二是零售量，出货量代表了经销商对该产品的市场预期，零售量则代表了用户的实际购买数量。有的公司会选择公布出货量做为销售数据，这种数据可以增强投资人的信心但不能代表市场的认可度，我们则更倾向于更能反映实际情况的零售量但数据难以统计，国外的做法一般是引用权威的第三方机构的数据来源，而国内目前还没有这样的机构，等条件成熟我们会考虑的。

Q：在推出一款游戏时,是否会做市场调研?

A：我们要根据消费者的需求推出产品，不调研怎么能了解大家的需求呢，当然一款游戏的上市由很多因素决定，调研结果是其中的一个。

Q：你们将如何解决玩家苦于买不到正版的问题?(这个我们也太冤了吧)

A：游戏行业是一个产业链，iQue只是其中的一个环节，我们和你一样也想多出游戏，但是正版游戏在没有像样成绩的情况下，其它环节是不会积极的。如果我们每出一款正版，大家都会买的话，

我想正版游戏一定会立马又多又便宜（玩笑啦～）

Q：对于您个人您是怎样看待我们的国内市场的?

A：国内蕴含着巨大的商机，经济的高速发展、生活水平的提高，当然这仅是在宏观上的。就电玩行业看，还受到很多国情因素的制约，要不然其他厂商不会只观望了。

Q：神游出游戏的速度太慢了,原因和正版销量是否有关?

A：这是先有鸡还是先有蛋的问题。不过我认为iQue出的游戏已经不算少了（我们现在已经推出26款了），大家可以对比国内的其他游戏公司。

Q：专卖店的通信连接线，触摸笔，屏幕保护膜，都是官方的正版产品吗?

A：不是，iQue仅在神游机平台上推出过配件。

Q：任天堂最近表示要停止生产海军蓝版本的NDSL，这是否意味着小神游也不会再有海军蓝版本的机子?

A：不会，任天堂的做法是考虑国外市场；iQue的市场在国内。另外纠正一下，该款专色的官方名称为"珐琅青"^_^

Q：Wii在全球范围内缺货,这是否会影响到神游wii的发售计划?wii会在哪些城市首发?wii发售时,有哪些首发软件? wii上市后,会引进其他一些周边吗?如WiiFit

A：将在今后的会客厅中专题谈这些问题。

Q：神游搬的任天狗狗也是分多版本发行吗?

A：我们会综合考虑该游戏的开发理念和消费者的承受力后再决定。不过有一点可以保证的是官方中文版将是狗狗品种最齐全的版本^_^

Q：wii平台的原创游戏将来也会有吗?

A：已有相关项目在进行，是一个目前Wii上还没有出现过的新类型游戏

Q：以后神游还会参展吗?如Chinajoy

A：展会对于一家公司来说只是单纯的推广手段。会不会参展、参加什么展取决于公司市场策略。

Q：如果我们做神游的第三方游戏开发商，权利金会怎样？开发工具怎样提供？有没有对国内厂商的优惠呢？审查机构对国产平台游戏手续上有没有优惠呢？ 以个人身份为神游开发软件情况又如何呢?

A：一般流程是开发商先将开发意向书发给我们，当然首先必须是有法人资格的单位，然后我们会选择有开发经验者进行进一步沟通，你可以将你的情况发至marketing@iQue.com，会有专人处理。另外按国家相关规定，自主研发软件的审批相对来说会比引进游戏的难度要低些。

Q：神游有没有打算开设神游主题商店,逐步完善销售渠道?

A：渠道建设方面不是我的专业，以后有机会我搭线，让LU请销售部的同事来会客厅喝咖啡。

Q：目前网上有一些原创游戏的开发小组,神游是否会向他们收购版权,推出官方游戏?

A：这也是我们一直想说的，国内部分小组在一些平台上具有一定开发能力，但没有尝试过正规的商业开发，在中国一些事和一些现状的改变必须要靠自己闯出一条路，当然，商业化游戏有相应的品质要求，我们非常欢迎有实力的小组一起合作。

Q：以后能推出正版游戏的预售服务吗?

A：这次的《神游马力欧DS》和《极速F-ZERO未来赛车》不就有预售么^_^

Q：听钱宇周兄说你们市场部正在准备一款很特别的限定版主机,能否透露一下详细的情况?和2008北京奥运会有关吗?是对应wii平台的吗?

A：哈哈，希望能在奥运倒计时100天跟大家见面。

Q：神游的开发人员透露了一些游戏的细节，是否意味着这些游戏不久即将上市?

A：国内游戏包括音像制品的制作和发行是分开的，制作公司是没有发行权的。也就是说，在做的游戏甚至完成的游戏，不代表很快就能发行，因为还有漫长的审批程序要走。

Q：民间汉化小组的成员有资格成为你们神游的中文工程师吗?

A：严重有，欢迎加盟神游。

Q：神游如果发展的好的话，是否会发展到港澳台地区?

A：我的级别回答不了这个问题，不过目前仅限于中国大陆。

Q：如果神游即将发售IQUE WII，能否说一个估价？WII在国内能否提供收费下载服务?

A：将在今后的会客厅中专题谈这些问题。

Q：希望神游的游戏卡再降价一点，现在这个价位对于我的承受能力而言还是太高了（几乎是一个月的生活费啊）

A：千万不要因为玩游戏影响了肚子，尤其现在的方便面都好贵……

Q：关于IDS/IDSL的国内WIFI网络问题神游一直说尽情期待，能不能说一个大概的时间，需要等待多久?

A：WIFI通讯的应用在中国需要得到政府有关部门批准，努力中

Q：由于发现"暗之天皇"这个名字从第2期开始就一直出现在了会客厅的回答帖中，故饶有兴趣的仔细看了看会客厅的顶帖，又发现了"暗之审判者"和"血翼飞龙二世"这2个名字出现的频繁性……

A：我和其他嘉宾一样是来负责回答玩家们的问题的，大家的直接交流才有意义，问题的选择自然优先挑有质量的喽，老兄太敏感了～

Q：作为神游市场部一员, 能不能简单的介绍一下市场部每天的工作都包括什么? 天天都差不多，还是每天都会有新的挑战? 市场部主要负责推广活动的策划, 还是处理各销售点销售的上的问题?

A：市场部的工作前面已经简单介绍了。具体每天做什么，感觉有点报流水帐。

Q：神游科技今年市场部会招人吗? 如果招的话会倾向于什么样的人材? 什么时候会开始招聘

A：官网的招聘栏上都有哈…

Q：神游科技市场部平时会和日本或美国的任天堂人员来往吗? 如果有的话主要是和日本还是美国的任天堂来往? 谢谢

A：都有往来，iQue内每个组织因工作需要或多或少和任天堂各处分社保持联络，市场部主要是跟他们在营销策略方面的探讨，他们也给了我们很多国外运作方面的经验。

Q：Wii的行货会在什么时候推出?Wii的价格会1600~1800之间吗? Wii的中文游戏会不会更新速度很快呢?IDS的官方中文游戏更新非常慢,是不是和国家审批有关呢?Wii会不会提供国内网上更新呢?对于D版Wii在中国会不会以付费网络下载来对抗D版呢?谢谢你的回答.

A：将在今后的会客厅中专题谈这些问题。

Q：您对于"IDSL的销量是烧录卡带动起来的"这种论调的看法是怎样的?

A：软件带动硬件，这是游戏产业的规律。但……烧录卡貌似不能算软件吧。

Q：iQue是否会将"触摸世纪"引入中国？是否会进行电视媒体宣传?

A：我们做的是，适合中国的本土化推广。

Q：由上题再问下，iQue是否会开发中国的中老年市场，并且推出几款本土化的软件?

A：你指的是《やわらかあたま塾》吧？国内俗称"脑白金"^_^它的官方名称是《活力脑学校》，这类软件的开发目标是无年龄障碍，任何人都能轻松上手并体会到乐趣，并非专门为中老年人制作，只是当一款游戏能够被中老年人所接受时，它便成为一种社会现象受到媒体关注了，希望《活力脑学校》在国内发售后也能掀起这样的练脑热潮～

Q：接着问，如果2、3是神游将要采取的行动，那么你们有信心促使中国消费者的消费意识层次提高吗?

A：消费意识取决于文化和意识形态，这不是一朝一夕的。比如中国家长长期观念形成了"玩物丧志"的观念，要改变就需要持续不断的教育和引导，不过可喜的是，iQue现在在儿童渠道的增长正在不断提高，家长们认可iQue的游戏是健康安全的。

Q：随着市场扩大，是否会延长产品保修期限?

A：我们的产品保修期都是按照国家规定提供的，和市场大小无关吧.....

Q：iQue在西部的销售网似乎构建得不够好（比如我所在的南宁就1家神游专卖店），您对此作何看法?

A：上面已说，有机会请销售部的同事来做客^_^

Q：似乎首发装神游机的时钟电池都很快就没电了。

A：这个问题第二期时就回答过，神游机内置的电池若没电了可以到特约维修站免费更换，具体请咨询我们的客服中心。

Q：神游的宣传方面一直不能令人满意，在招聘、培训宣传人员时要严格和多花力气。那以后你们打算以怎样的条件录用宣传人员，又怎样去培训他们?

A：iQue招聘和培训是相当严格和周详的，具体关于录用条件可以去官网上查询，怎样培训这就要保密了。至于iQue的宣传为什么一直不能让你满意，请你提供一些具体的例子给我们参考，有则改之，谢谢。

Q：神游在数个城市都有代理经销商，可极个别代理经销商很不老实，有时将回收的旧品修饰一下后作为新品卖给消费者，有时是套装中"缺东少西"（少一个壳、一张纸也能看出一个商家的素质），有时干脆是动过手脚的次品，有的在售后维修服务上态度淡漠。

A：你说的情况确实有，但我希望大家能及时打电话给iQue客服投诉，请相信我们一定会处理的，尤其是翻新iQue的主机坑害消费者的。

Q：最近想入手NDSL，现在市面上有些店家报出了900都不到的价格，这是神游的机器吗?

A：历史经验告诉我们，便宜没好货，小心翻新机。

第六期

第六期会客厅记录：

前一周的讨论看到一些亮点，大家的观点主要围绕如何应对盗版和如何增强正版价值方面。

Q：对于玩家来说，即使没有盗版，即使每年能发行几百个游戏，玩家们的消费能力和精力毕竟有限，依然只能选择其中的一小部分，因此创新的营销模式是最为重要的，例如神游机的加油站下载便是一种先进的尝试，甚至现在其他厂商也在凭同类理念提供了网络的增值服务而获得成功，作为先驱的神游为什么不在这条路上继续把它做大呢?

A：神游机是全球第一台，也是唯一一台完全网络架构的主机，尽管那时候各种平台主机的网络化尝试已经开始，但大规模的商业化一直到如今的Wii等新一代主机上才展开，这已经成为了全球游戏产业的发展趋势，作为这个领域最早的架构者，神游当然也没有停止过相关工作，相信不久的将来会带给大家一个惊喜。

Q：正版游戏太少是导致烧录卡盛行的主要原因，此外汉化组的工作也提供了一批中文游戏满足了玩家的需求。

A：

首先，你第一个观点我们无法认同，并不能说带手机的人太多是导致小偷盛行的主要原因。其次，你问到的我们对汉化组促进中国游戏业走向正轨如何看待的问题，我个人认为有着正面两面的因素。

第一， 任何一个游戏的原创者对于任何未经同意修改作品的行为都是无法接受的，汉化组的工作反而使得各大开发商认为中国游戏业没有秩序，知识产权得不到保护，这是负面影响；

第二， 汉化组中一些确有能力的成员逐渐意识到从事这种官方不承认的工作对于自身发展不利，最终选择加盟神游参与正规的官方开发，在获得规范的锻炼机会后身价大增，成为中国第一批具有原创平台游戏开发能力的从业者，这是正面影响。

Q：中国的历史原因和人们的知识产权意识薄弱，正版产品总是面临严峻的考验，这不仅仅是游戏业的现象，所以一些正版厂商会推出一些促销活动来吸引玩家选择正版。另外便是对于网站提供官方游戏下载的情况有何对策。

A：这点你和我们想的一样，我们的正版游戏里都有产品认证单，可以变成积分兑换官方礼品，这是盗版游戏完全没有的回馈，这样的服务我们也会继续做下去，当然，销量越好，回馈的力度自然会越大，谢谢你的支持。而对于你说的有些网站提供游戏ROM下载的情况，首先这自然是种违法行为，在当前全球维护知识产权的大背景下尤其恶劣，相关政府部门近阶段的工作也都围绕于此，有关网站责任将自负，在此呼吁玩家们也不要去下载任何非法内容，这不仅纵容了这种现象，对自身也是种违法行为。

Q：中国游戏业正轨化的最主要战略是中国开发商推出大量拥有自主产权的原创游戏，这不仅会降低审批的门槛，也能够根据国内的环境推出特色的服务。

A：严重赞同，这几期我们也一直提到希望有能力的开发组和我们联系，如果你认识相关的人才也请向我们推荐。至于你最后提到曾购买了某正版PC游戏不能玩也不能退的事挺有意思，貌似神游这还没发生过这种情况，今后也不会有，否则还叫什么行货呢？谢谢你的建议！

第七期

第七期会客厅记录

前一周讨论中玩家们的意见集中在"全民素质问题"和"消费力问题"上，认为这是中国游戏正轨化的最大障碍，其中不乏非常精彩的见解。

Q：中国游戏业要走向正轨……首先要增加老百姓的工资……做到正版比盗版厚道，超值!

A：消费力问题在每个国家都是存在的，在中国尤其严重，我个人认为游戏属于生活的调味剂，任何人都可以选择买或者不买，但住房、教育、医疗等则是生存必需品，消费力的限制将会严重影响生活质量甚至生存，当然每家厂商都会希望大家的消费力越来越强，正版需求量高了自然人均成本就会变低，这是经济规律，至于做到正版比盗版厚道，我想两者本身就没有可比性，我们能拿偷来的手机到商店说"你们卖的太贵了，手机应该不要钱"吗?

Q：走向正轨?首先先把全民的素质提高吧…还有自主产权的维护…

A：我们注意到，尽管每次上市一个正版游戏均不久就会出现盗版，但有不少玩家开始呼吁不下载正版游戏的ROM，对于这些玩家我们一直心存感激，也和部分进行了接触，发现其中有几名本身也在从事游戏或非游戏类的开发工作，我想这就是能互相理解的原因吧。

Q：要是买到神游Z版中文版大作我会对人说："我买了DS大作《xxx》的神游Z版中文版！"说出去我感觉很有面子。（笑）但我要是入手神游Z版中文版的小品级游戏，别人会说："几百块买一款小品级的游戏值得吗？"

A：我们推出的游戏中不乏全球一线大作比如《塞尔达传说》《动物森林》《神游马力欧DS》《密特罗德》等，将来也会继续推出《任天狗狗》等经典作品。 而你所说的几百元买一款小品游戏是否值得的问题，我想主要是消费观的差异，在国外，无论什么类型的游戏定价都是差不多的，因为游戏面向的消费者有着各种不同需求，并非自己眼里的大作在别人眼里就是个非玩不可的游戏，任何游戏作品都蕴涵着原创者赋予的价值，都值得尊重。

Q：当然是要提高IDEA产权意识，说白了就是提升国民素质。很遗憾中国很多公民都缺乏这种意识，认为很多东西是白给的，认为有技术人员就够了，有没创意产业都无所谓。

A：非常赞同，我个人也思考过为什么会在这些年知识产权方面的冲突尤其严重，最后的结论是因为国家和国际接轨的进程大大加速了，很简单的说，我们现在能玩到游戏大作看到引进大片便是托了国门打开的福，但民众对这些创意产品的价值观念却滞后于国际环境，矛盾就在这里，相信随着国家的国际化进程，慢慢的大众观念也会和国际接轨，尤其是现在已经在思考这些问题的玩家如你，或许某一天便是国内创意产业的生力军，因为你比他人先意识到创意的价值。

Q：国家政策要放宽、要建立一套合理的游戏分级审批制度

A：真是说出了我们一直想说的话，对于游戏厂商而言一个标准明确的游戏分级制度出台实在是太重要了，你能把这一点放到你意见中的首位我觉得很不简单，说明你看到了表面下的深层东西。其他的一些意见也很重要，我们会认真考虑，谢谢！

Q：先看看IQUE自己的做法吧,不说过早的,就拿WII来说.开始说是在07年的元月,结果毫无消息,然后又说是3月,5月……

A：我们从来没有宣布过Wii的相关信息，我们的原则一向是有了确定的信息后会第一时间公布在官网，请大家不要轻信任何小道消息，这让我们实在感到有点冤枉。

Q：什么价格对消费者来说是便宜的?

A：每个消费者包括我自己当然认为不要钱的东西是最好的，或者1000块钱能买套房子也不错，但这不可能，所以我们应该谈的是合理的价格，合理包括成本合理、价值合理和定价合理，否则都只是理想化的空谈。

Q：消费者对这款游戏的怀疑

A：你所说的"因为对游戏品质的怀疑而选择下载ROM"，这个观点还是请再斟酌。

Q：消费着的叛逆心理

A：你所说的"买D比买Z来得"酷",虽然荒唐,但确也是客观存在的"，这种现象我承认有，但一定不会是主流，正如你所说的属于"荒唐"。

Q：发现神游部分专卖店只要付钱，不管水货机行货机都可以修理，甚至提供刷机服务。发现淘宝网上的神游iQue旗舰店有卖任天堂 Wii 日版主机（已改机），这种情况是否得到神游公司的默许？有无售后保障?

A：我们的行货维修服务统一由全国的特约维修站提供，请玩家们购买行货产品后有任何问题首先和我们的客服中心联系（热线：0512－62883599），谨防被不良商家欺骗。 另外我们从来没有开设过网上所谓"神游旗舰店"，希望大家擦亮眼睛。

Q：目前游戏情报发布什么的有国内的游戏杂志作为媒介，那么神游能不能把准备发售的行货游戏汉化效果图定期发布来吸引玩家呢？"

A：好建议，我想我们确实应该这么做。

Q：第I：尽量占领大陆主机销售市场。第II：在进行上面一步的情况下尽量不要对什么网络下载同人汉化组下手。第III：在上面的前提下做好第一步进一部巩固好自己的核心用户群

A：老兄的帖子很长难以全部摘录，看的出来你非常用心的在想这些问题，很感动^_^你提的行水货主机的柜面占有率问题，这在神游刚进入中国时是存在的，因为那时候是行货机刚刚出现的阶段，而现在应该是行货主机占主流了，如果你所看到的一些店的情况，这说明这些店根本就不愿意做行货生意，这也很正常，见了城管工商要躲的小贩和拥有合法执照的商家卖的东西自然不同。至于汉化组……我们一直希望其中确实有能力者尝试进行原创开发或加盟神游，打压本就是无稽之谈。最后关于核心用户群，我想所有购买行货产品、自觉抵制正版游戏ROM下载的玩家才能称得上是核心用户。

Q：我觉得有一个很奇怪的现象，为什么大多数还是秉持着一口吃个胖子的理念呢？第一，出好作品，大家都有收藏和玩的欲望，第二，强化版权观念，其实这个已经有所起色了，高等学校教育，本科教育时就特别明显，我们学相关系的自己大了就慢慢有所感悟，然后当这几代是社会主流的时候游戏业走向正规就算有个良好的基础了

A：你说的这个奇怪现象其实并不奇怪，人本来就是有欲望的生物，只是聪明人会懂得平衡空想和现实的关系，并定出切实步骤一步步实现，这当然不是件容易的事，否则国内怎么会只有一家神游？ 你提出的两个建议都很有针对性，出好作品是基础，强化版权观念确实应该从主流的、年轻的一代人身上做起，你愿意和我们一起做这件事吗?

总结：

没想到关于Z和D的讨论波及到了其它论坛，不过我觉得这是一件好事。在国内现今的环境下，这种讨论不是多，而是太少太少了。恶劣的游戏环境并不是因为我们玩家造成的，更不能让大家去背这个黑锅。iQue向来都认为我们玩家是有很高素质和觉悟的，尤其是积极参与讨论的玩家们无疑在思考的深度方面已经远远走在了中国普通消费大众的前列。这里借会客厅阐述几点iQue的观点，不知道能不能被广大玩家认同。

第一，玩家不是"小偷"。准确说，盗版就是那些制作、经营、散布未经授权，通过非法途径翻版著作权人产品内容（我们这儿仅讨论游戏）的行为。显然，我们绝大多数玩家应该都没干过这些活儿，因此大家远远跟我说的"小偷"粘不上边。

第二，不能因为大家玩D，就说我们玩家素质不如国外。玩D是因为D价格便宜（基本免费），这跟素质没有关系，无论中国人还是外国人，在产品基本相同的情况下，都会更倾向于选择更便宜的，这是人的本性。我就见过美国人买D、日本人买D、新加坡人买D……再者，破解和盗版的源头貌似都是那些发达国家和地区，我想如果把我们这儿的法律环境放到那些发达国家和地区，估计他们的Z卖的还不如我们呢。

第三，D危害的不仅仅是iQue，也包括大家，特别是许多真正热爱游戏的玩家。D的泛滥，让很多玩家都无法体验到游戏的精髓，让我们对游戏的理解相当局限。批量下载的多，去细心品味挖掘游戏内涵乐趣的却少了。盗版的盛行让许多优秀的游戏公司入不敷出的例子最近比比皆是，相信许多爱游戏的玩家都不愿意越来越多知名的游戏公司离开大陆，弃玩家不顾吧。

第四，我不赞同价格太高是大家不买iQue正版游戏的原因。比照现在中国的CPI指数，我认为iQue游戏的价格已经是相当厚道了，而且大家还可以通过像网购、邮购这些更便宜的渠道购买。如果清楚游戏开发制作成本的玩家，应该能认同的。

今天先说这么多，感谢LU让我连续三期跟大家探讨中国游戏，不过手头的工作也积压了不少，也该去忙忙正业了，等过阵子Wii上市前，我会再来会客厅的。谢谢大家！希望大家继续关注支持iQue！支持行货！支持正版！

第八期

小米的话：

抱歉哦诸位！上周工作有点忙，虽然没能多多参加讨论，但大家的回帖小米都仔细的看过了！

通过大家的讨论，小米发现一个现象，或许也是意料中的——这里的大部分玩家迷恋网游似乎并不多。其中69楼的su枫x浪sho、73楼的穆悲雪、80楼的暗之天皇和82楼的youthew28307848都很理智的分析了中国网游火爆而电视游戏相对冷清的原因，其中有支持度、硬件普及率、价格过高、盗版猖獗等因素。小米认为这些因素中，盗版是个关键，正是由于盗版对于电视游戏产业的破坏力远远大于网游，因此才会导致后续的其他因素对电视游戏的投入和支持不足，至于价格问题，小米觉得如果盗版问题得到解决，正版游戏的价格一定能到更低的水平，但是，价格再低的正版也无法和免费的盗版比，更比不上"免费"的网游^_^

另外，83楼的不知火奶和93楼的fate8426都不约而同的提到了网游火爆的另一个原因，就是它的社交性，小米非常佩服能够看到这一点的两位玩家，从游戏开发的初衷来看，网游盈利的关键在于尽可能延长玩家的在线时间，因此设计的方向自然而然倾向于鼓励玩家间建立各种关系最终依赖于这个虚拟空间，这不同于电视游戏大多为一个完整独立架构的设计思路，当然，现在的次时代主机的游戏也开始加强了在线要素，但任何电视游戏都首先设计出单机单元的大餐，再进一步拓展在线要素的甜点，这是个主次问题。有玩家将网游和电视游戏形象的比拟为"剧集"和"电影"，小米觉得这个比喻很形象，或许这能解释为什么对电视游戏了解很深的核心玩家往往不太痴迷网络游戏的原因。

从大势看，网游和电视游戏是在互相取长补短的，这种融合还将继续，但由于两者的商业模式的不同，从根本上依然决定了两者初期的设计思路，好了，这次的讨论就到这里，小米在这里预祝大家长假哈皮！！！ ^_^

小米又来啦！这两天的讨论中有位朋友举了不少的例子，这些例子在某些方面正对比着境外企业的水土不服，小米非常感谢这位朋友的细心和认真。

他提到80年代中国曾出现一些游戏明星企业，遗憾的是，这些企业都是打着典型的擦边球来经营着自己的事业——包括仿冒的主机和软件，以及将游戏机包装成为另一种满足家长心态的产品等做法。

不可否认这些方法非常适合中国的国情，但历史对于每个人的价值在于"以史鉴今"，今天，这些企业或消失或低迷，他们所创造的辉煌神话没能延续到2007年，毫无疑问的是，2007年的老百姓绝对比20年前消费力更高，并且对游戏更宽容，那为什么没能延续呢?

再看境外企业，没错，境外企业大多很守规矩，但无法在短期内创造神话，是不是20年前那些国内企业的做法现在已经行不通了？或者是可为却不为之？……肯定没有一个标准答案，仁者见仁罢了。

那么撤资的外企是因为迫于国内企业不规范竞争的压力么？这一点小米个人认为可以首先排除，因为这些不规范的企业已经没什么影响力了。再或者是因为对政策持悲观态度吗？事实上国内的相关政策N年都没什么变化（能变反而是件好事），想必巨头们进来前早就评估过相关影响了，我们先假设他们作好了做长线的准备。

好了，分析就到这里，小米在这里提出一个问题："中国的现实情况摆在眼前就是这样了，撤资一定是最终的无奈之举，那么作为守规矩的外企，若想实现20年前国内企业的神话，最可能的做法是什么？"

以上就是访谈实录。2007年底。

这个访谈之后的两年，任天堂的中文化就一下子进入了第一次大低潮，大量已中文化的游戏放弃发售，国行Wii和奥运计划流产，神游创始人颜维群博士离开。

我们现在享受着连《异度神剑》《幻影异闻录》都能同步发售简体中文版的好时代，但曾经，随便一个游戏的发行都面临来自各界的困难。

这一切来之不易。在过去，都是梦想、妄想、幻想，如今已经成为稀松平常。从最开始的万信代理，到神游的国行本土化泥潭，到台湾曾阿嬷的奋力挣扎，阿港的曲线救国……不要忘记感谢过去20几年来一直努力的人们，这条路走得太艰难了。

ChineseNintendo

2019-09-16

任天狗狗（iQue DSi）制作人员名单

网页链接

GENERAL PRODUCER
Shigeru Miyamoto

PRODUCER
Hideki Konno

DIRECTOR
Kiyoshi Mizuki

SYSTEM DIRECTOR

DOG/SCRIPT DIRECTOR

OBJECT/WALKING MODE DIRECTOR

PROGRAMMING DIRECTOR

DOG PROGRAMMING

UI PROGRAMMING
Hiroyuki Kono

OBJECT/AI PROGRAMMING

OBJECT/WIRELESS SYSTEM PROGRAMMING

DESIGN DIRECTOR

3-D DESIGN

UI DESIGN

EFFECT DESIGN

DESIGN ADVISOR

SOUND DIRECTOR

MUSIC

SOUND EFFECT PROGRAMMING

VOICE INPUT PROGRAMMING

PROGRESS MANAGEMENT

42

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Shingo Okamoto

DEBUG
Naoki Takami
Yuki Tanikawa
Mario Club Co.,Ltd.

3-D LIBRARY PROGRAMMING

PROGRAMMING SUPPORT
Tetsuya Nakata
Kohei Tsukada
Atsushi Masaki
Programming Support Group

MANUAL

ARTWORK ADVISOR

PHOTOGRAPH

CHINESE LOCALIZATION

EAD MANAGEMENT

PROGRAMMING
Shintaro Sato

SCREEN DESIGN

LOCALIZATION MANAGEMENT
Shin'ichi Sasamoto

iQue LOCALIZATION
Xu Hao

PRODUCT TESTING
Yoshihiko Sakuraba
Mario Club Co.,Ltd.
Yin Doguang
Zhang Jiong
Zhu Yan

SPECIAL THANKS
Yasuki Tawaraishi
Shinobu Tanaka
Yi-Hong Lin

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

43

2 1 6

ChineseNintendo

2019-09-18

为了给我的Switch增加一个简体中文名字的Mii，我需要做出如此复杂的工作。

网页链接

11 6 20

ChineseNintendo

2019-09-19

由于《塞尔达传说：魔吉拉的假面3D》并未在中文地区发售，因此该软件在这两个地区的标题文字使用的是《塞尔达传说：时光之笛3D》的标题文字。
左边是美国版游戏卡带在神游（简体中文）3DSXL上的显示效果。
右边是美国版游戏卡带在繁体中文版3DSXL上的显示效果。

网页链接

9 2 7

ChineseNintendo

2019-09-19

简体中文名称应为“魔吉拉的面具”，感谢@Seven_nanako 指正！

@ChineseNintendo:
由于《塞尔达传说：魔吉拉的假面3D》并未在中文地区发售，因此该软件在这两个地区的标题文字使用的是《塞尔达传说：时光之笛3D》的标题文字。
左边是美国版游戏卡带在神游（简体中文）3DSXL上的显示效果。
右边是美国版游戏卡带在繁体中文版3DSXL上的显示效果。

网页链接

ChineseNintendo

2019-09-27

询问一下各位中国的朋友：
你们现在的网络可以允许你们容易地连接到《马力欧卡丁车 巡回赛》吗？

6 29 11

ChineseNintendo
2019-09-30

中国的朋友们：

你们好！现在是北京时间10月1日上午00：00，是中华人民共和国诞生的70周年纪念日。
此时的我，应该在某一间教室里接受教育，在周一上午这个并不太令人愉快的时间。
在乘坐汽车去学校的时候，我想在这个机会，写这样一段话感谢那些支持和关注过我，来自这个伟大的国家的朋友们。
ChineseNintendo这个账号起初是在外国的Twitter社交平台建立，为了向外国的朋友们介绍任天堂公司在中国的历史和现在。但是，在和一些来自中国的朋友交流过之后，我发现我们（对，ChineseNintendo并非是一个人在运行，发布在这个账号上的信息依靠的是整个iQueBrew团队的努力）发布的东西，有很多中国人也不太了解的历史资料。于是，我在2018年上半年在微博注册了账号，把我在Twitter上发布的部分内容也通过方便中国人看到方式展示。
一年半过去了，我在微博上获得了约2500名关注者。这已经和我在Twitter上的2600名关注者有着很小的区别。非常感谢每一位转发、点赞、评论过我的微博的朋友。
除了账号本身的发展外，我在有幸和中国朋友聊天的时候，也从他们那里学习到了很多东西：除了给我语言上的帮助，而且也提供给我了一些非常有意思的中国文化知识。你们可以看到，我对于写中文非常的不擅长，没有看中文那样简单。但是，当我知道很多中国朋友对英文有相同感觉，但是却很努力在写英文之后，我也尝试去努力写中文。这也就是为什么现在这个账号已经是用中文书写的原因。
很遗憾，我没有找到神游和中国国庆节相关的图片，但是，神游GBA SP《中国龙》的设计和这个节日很适合，那就用它作为封面吧。

此致，
Chinese Nintendo
2019年9月30日（当地时间）

ChineseNinten...
6 Following | 2498 Followers | 249 Weibo

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

NOT AN OFFICIAL ACCOUNT OF iQue/Nintendo HK.
Covers news, history and trivia about Nintendo in Chinese-speaking regions.

蘇州工業園區 youtube.com/channel/UCep2N...
Born November 17, 2003 Joined June 2017

81 Following **2,622** Followers

102 38 284

ChineseNintendo
2019-10-11

《马力欧&索尼克AT东京奥运》中所使用的像素汉字字体。

网页链接

ChineseNintendo

2019-10-11

《马力欧&索尼克AT2020东京奥运》体验版中文标题画面。

网页链接

ChineseNintendo

2019-10-25

神游机的包装宣传"数百款游戏即将发售"。
神游机的生命周期里面只发售了14款游戏。

网页链接

4 1 19

ChineseNintendo
2019-10-26

《Wii Sports Resort》繁体中文版制作人员名单。

网页链接

開發製作人員

DIRECTORS
Takayuki Shimamura
Yoshikazu Yamashita

PLANNING
Shinya Hiratake
Shinichi Ikematsu

SCRIPT
Makoto Wada

PROGRAMMING DIRECTOR
Souichi Nakajima

SYSTEM PROGRAMMING
Kenichi Nishida

GAME PROGRAMMING
Kenta Sato
Takuhiro Dohta
Ichiro Suzuki
Takeshi Miyamo
Yuichiro Okamu
Toyoki Kataoka
Masahiro Nak

SERVER PROGRAMM
Taketoshi Akim
Hisashi Koyama

PROGRAMMING SUPP
Katsuhisa Sato
Shunsaku Kato

PROGRAMMING ADVISER
Keizo Ohta

DESIGN DIRECTOR
Daisuke Kageyama

LEAD 3D DESIGN
Hiratake Ohtsubo

3D DESIGN
Yoshihisa Morimoto
Miki Watanabe
Tomomi Iwasaki
Yoko Tanaka
Tetsuya Kobayashi
Sho Murata

LEAD UI DESIGN
Tokihiko Toyoda

UI DESIGN
Satoko Okada

EFFECT DESIGN
Yasutomo Nishibe
Yoko Fukuda

EFFECT DESIGN MANAGEMENT
Keijiro Inoue

DESIGN SUPPORT
Yoshiyuki Oyama
Tsubasa Sakaguchi
Takahiro Hamaguchi

DESIGN SUPPORT
Daisuke Ito
Noriko Urita
Shuhan Goya
Tomomi Imazu
Kaori Kinoshita

SOUND DIRECTOR/PROGRAMMING
Masafumi Kawamura

MUSIC
Ryo Nagamatsu

VOICE
Josh Millman

PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Mitsuo Iwamoto

DEBUG
Kimiharu Hyodo
Ryosuke Yamada
Mario Club Co., Ltd.

ORIGINAL GOLF COURSE DESIGN
Kenji Miki

ARTWORK
Ryo Koizumi
Yuka Kotaki

SPECIAL THANKS
Keiko Kinoshita
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo EAD

PRODUCER
Katsuya Eguchi

GENERAL PRODUCER
Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

iQue LOCALIZATION MANAGEMENT
Shin'ichi Sasamoto

iQue LOCALIZATION
Yuan Jun
Wu Mengzhi

iQue PRODUCT TESTING
Xu Ming
Yan Gang
Yan Deguang
Zhang Jiong
Hu Huiming
Zhu Yan
Wu Xin

Hakuyu Ltd. Product Testing
Iou Cherng Tseng
Tsai Shiue Wei

Weblink International Inc. Product Testing
Lin Yu-Hui

Special Thanks
Motoyasu Tojima
Takashi Yamamoto
Megumi Shichida
Chang Yuan Gang
Nintendo (Hong Kong) Limited

TESTING
Manabu Matumoto
Yoshihiko Sakuraba
Mario Club Testing Staff

ChineseNintendo
2019-10-28

《神游马力欧》
本土化名单与剧终感谢。

网页链接

2 1 19

ChineseNintendo

2019-10-28

在 @Jhynjhiruu、@LuigiUltra64 和 @云玩家FlameBeam 等多人的合作努力下，我们成功的建立了一份神游本土化游戏时间差和本土化人员的表格，并已经为136款神游本土化游戏中的54款填写了本土化人员信息。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		Total:	136		Last update:			
2		Released:	121		10/27/2019			
3		Coming Soon:	3					
4		Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Text amount (Arbituary Ui	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Time difference
119		超级马力欧派对	Super Mario Party	Switch		2018-10-06	2018-10-06	0
120		The World Ends with	The World Ends with You	Switch		2018-10-12	2018-09-27	15
121		精灵宝可梦：Let's G	Pokemon: Let's Go! Pika	Switch		2018-11-16	2018-11-16	0
122		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros. Ultin	Switch		2018-12-07	2018-12-07	0
123		Fitness Boxing	Fitness Boxing	Switch		2018-12-20	2018-12-20	0
124	2019	New 超级马力欧兄弟	New Super Mario Bros. U	Switch		2019-01-11	2019-01-11	0
125		耀西的手工世界	Yoshi's Crafted World	Switch		2019-03-29	2019-03-29	0
126		Tetris 99	Tetris 99	Switch		2019-05-10	2019-02-13	86
127		凯登丝勇闯海拉鲁	Cadence of Hyrule	Switch		2019-06-13	2019-06-13	0
128		超级马力欧创作家2	Super Mario Maker 2	Switch		2019-06-28	2019-06-28	0
129		森喜刚 归来	Donkey Kong Country Re	Wii->NVIDIA Shield		2019-07-04	2010-11-21	3147
130		马力欧医生世界	Dr. Mario World	Smart Device		2019-07-10	2019-07-10	0
131		漫威英雄 终极联盟 3	Marvel Ultimate Alliance	Switch		2019-07-19	2019-07-19	0
132		Fire Emblem 风花雪月	Fire Emblem: Three Hou	Switch		2019-07-26	2019-07-26	0
133		异界锁链	Astral Chain	Switch		2019-08-30	2019-08-30	0
134		超级卡比猎人队	Super Kirby Clash	Switch		2019-09-04	2019-09-04	0
135		塞尔达传说 织梦岛	The Legend of Zelda: Lin	Switch		2019-09-20	2019-09-20	0
136		马力欧卡丁车 巡回赛	Mario Kart Tour	Smart Device		2019-09-25	2019-09-25	0
137		健身环大冒险	Ring Fit Adventure	Switch		2019-10-18	2019-10-18	0
138		路易吉洋楼3	Luigi's Mansion 3	Switch		2019-10-31	2019-10-31	0
139		马力欧&索尼克 AT 20	Mario & Sonic at the Oly	Switch		2019-11-01	2019-11-01	0
140		精灵宝可梦 剑/盾	Pokémon Sword/Shield	Switch		2019-11-15	2019-11-15	0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1		Total:	136		Last update:				Color Guide	Same Day	Within 3 Years
2		Released:	121		10/27/2019				Cancelled	In Half a Year	Within 5 Years
3		Coming Soon:	3						iQue Exclusive	Within a Year	Within 10 Years
4		Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Text amount (Arbituary Ui	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Time difference		Within 2 Years	Over 10 Years
83	2012	马力欧派对9	Mario Party 9	Wii		2012-06-29	2012-03-02	119			
84		马力欧卡丁车7	Mario Kart 7	3DS	1	2012-09-28	2011-12-01	302			
85		塞尔达传说 时光之笛:	The Legend of Zelda: Oc	3DS	4	2012-10-27	2011-06-16	499			
86		超级马力欧 3D乐园	Super Mario 3D Land	3DS	1	2012-12-07	2011-11-03	400			
87	2013	任天狗狗+猫猫	Nintendogs + Cats	3DS	2	2013-01-11	2011-02-16	695			
88		星际火狐64 3D	Star Fox 64 3D	3DS	3	2013-03-15	2011-06-14	640			
89		马力欧网球 公开赛	Mario Tennis Open	3DS	1	2013-04-12	2012-05-20	327			
90		New超级马力欧兄弟2	New Super Mario Bros. 2	3DS	1	2013-06-21	2012-07-28	328			
91		路易吉洋楼2	Luigi's Mansion: Dark M	3DS	2	2013-07-26	2013-03-20	128			
92		脑的5分钟集中力训练	Brain Age: Concentration	3DS	4	2013-07-26	2012-07-28	363			
93		哆啦A梦 大雄的数字7	Dora Kazu Nobita no Su	3DS	3	2013-09-03	2012-07-19	411			
94		纸片马力欧 超级贴纸	Paper Mario: Sticker Sta	3DS	4	2013-12-06	2012-11-11	390			
95	2014	推拉方块	Pushmo	3DS	1	2014-02-21	2011-10-06	870			
96	2016	精灵宝可梦 太阳/月亮	Pokémon Sun/Moon	3DS	4	2016-11-18	2016-11-18	0			
97		超级马力欧酷跑	Super Mario Run	Smart Device	1	2016-12-15	2016-12-15	0			
98	2017	精灵宝可梦GO	Pokémon GO	Smart Device	2	2017-04-06	2016-07-06	274			
99		Fire Emblem Echoes	Fire Emblem Echoes: S	3DS	4	2017-04-20	2017-04-20	0			
100		跳跃吧！鲤鱼王	Pokémon: Magikarp Jum	Smart Device	1	2017-05-23	2017-05-17	6			
101		Fire Emblem 无双	Fire Emblem Warriors	Switch	4	2017-09-28	2017-09-28	0			
102		超级马力欧奥德赛	Super Mario Odyssey	Switch	4	2017-10-27	2017-10-27	0			
103		合体剪剪！斯尼帕 (F	Snipperclips (Plus)	Switch	1	2017-11-10	2017-03-03	252			
104		精灵宝可梦 究极之日/	Pokémon Ultra Sun/Ultra	3DS	4	2017-11-17	2017-11-17	0			
105		Fire Emblem Heroes	Fire Emblem Heroes	Smart Device	3	2017-11-28	2017-02-02	299			
106		ARMS	ARMS	Switch	2	2017-11-30	2017-06-16	167			

Localization Time Difference | Localization Staff | Cheat Sheet

Punch-Out!!

	A	B	C	D	E	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1		Total:	136		Last update:	Localization								Artwork		
2		Released:	121		10/27/2019	徐昊	仇晓春	吴梦之	袁俊	张希	?	?	?	?	?	朱晓楠
3		Coming Soon:	3	Documented:	54	Xu Hao	Qiu Xiaochun	Wu Mengzhi	Yuan Jun	Zhang Xi	Mou Hongfei	Chen Jue	Wang Jing	Peng Yi	Xu Jie	Zhu Xi
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Source	5	16	6	8	6	1	3	1	6	3	
119		超级马力欧派对	Super Mario Party	Switch												
120		The World Ends with	The World Ends with You	Switch												
121		精灵宝可梦：Let's G	Pokemon: Let's Go! Pika	Switch												
122		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros. Ultin	Switch												
123		Fitness Boxing	Fitness Boxing	Switch												
124	2019	New 超级马力欧兄弟	New Super Mario Bros. U	Switch												
125		耀西的手工世界	Yoshi's Crafted Word	Switch	https://twitter.com/chinesenir		仇晓春									
126		Tetris 99	Tetris 99	Switch	nesenintendo/status/117811					Zhang Xi						
127		凯登丝勇闯海拉鲁	Cadence of Hyrule	Switch	nesenintendo/status/114009		Qiu Xiaochun									
128		超级马力欧创作家2	Super Mario Maker 2	Switch	https://twitter.com/chinesenir		Qiu Xiaochun			Zhang Xi						
129		森喜刚 归来	Donkey Kong Country Re	Wii->NVIDIA Shield												
130		马力欧医生世界	Dr. Mario World	Smart Device												
131		漫威英雄 终极联盟 3	Marvel Ultimate Alliance	Switch	https://twitter.com/chinesenir		Qiu Xiaochun									
132		Fire Emblem 风花雪月	Fire Emblem: Three Hou	Switch	https://twitter.com/chinesenir				Yuan Jun							
133		异界锁链	Astral Chain	Switch	nesenintendo/status/116746		Qiu Xiaochun									
134		超级卡比猎人队	Super Kirby Clash	Switch	https://twitter.com/chineson		Qiu Xiaochun									
135		塞尔达传说 织梦岛	The Legend of Zelda: Lin	Switch	https://twitter.com/chineson				Yuan Jun							
136		马力欧卡丁车 巡回赛	Mario Kart Tour	Smart Device												
137		健身环大冒险	Ring Fit Adventure	Switch												
138		路易吉洋楼3	Luigi's Mansion 3	Switch												
139		马力欧&索尼克 AT 20	Mario & Sonic at the Oly	Switch												
140		精灵宝可梦 剑/盾	Pokémon Sword/Shield	Switch												
141																
142																

Localization Time Difference | Localization Staff | Cheat Sheet

Localization								
徐昊	仇晓春	吴梦之	袁俊	张希	?	?	?	
Xu Hao	Qiu Xiaochun	Wu Mengzhi	Yuan Jun	Zhang Xi	Mou Hongfei	Chen Jue	Wang Jing	
5	16	6	8	6	1	3	1	
Testing								
许铭	严刚	晏德光	张炯	胡慧明	?	?	?	?
Xu Ming	Yan Gang	Yan Deguang	Zhang Jiong	Hu Huiming	Zhu Yan	Wu Xin	Chen Wei	Ling Yayun
13	11	8	11	9	3	2	1	5
Artwork								
?	?	朱晓楠	李瑾					
Peng Yi	Xu Jie	Zhu Xiaonan	Li Jin					
6	3	1	3					
Localization Management				**Localization Program**				
笹本 慎一	福岛 启介	?	?	?				
Shin'ichi Sasamoto	Keisuke Fukushima	Liu Yubo	Yu Ting	Zhang Bin				
10	11	1	1	1				

Documented: 54

ChineseNintendo
2019-10-28

我们需要您们的帮助！如果您能提供其他游戏的本土化人员资料信息（从游戏软件或者说明书中获得），欢迎和我们联系！

@ChineseNintendo:
在 @Jhynjhiruu、@LuigiUltra64 和 @云玩家FlameBeam 等多人的合作努力下，我们成功的建立了一份神游本土化游戏时间差和本土化人员的表格，并已经为136款神游本土化游戏中的54款填写了本土化人员信息。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		Total:	136		Last update:			
2		Released:	121		10/27/2019			
3		Coming Soon:	3					
4		Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Text amount (Arbituary U	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Time difference
119		超级马力欧派对	Super Mario Party	Switch		2018-10-06	2018-10-06	0
120		The World Ends with	The World Ends with You	Switch		2018-10-12	2018-09-27	15
121		精灵宝可梦：Let's G	Pokemon: Let's Go! Pika	Switch		2018-11-16	2018-11-16	0
122		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros. Ultin	Switch		2018-12-07	2018-12-07	0
123		Fitness Boxing	Fitness Boxing	Switch		2018-12-20	2018-12-20	0
124	2019	New 超级马力欧兄弟U	New Super Mario Bros. U	Switch		2019-01-11	2019-01-11	0
125		耀西的手工世界	Yoshi's Crafted Word	Switch		2019-03-29	2019-03-29	0
126		Tetris 99	Tetris 99	Switch		2019-05-10	2019-02-13	86
127		凯登丝勇闯海拉鲁	Cadence of Hyrule	Switch		2019-06-13	2019-06-13	0
128		超级马力欧创作家2	Super Mario Maker 2	Switch		2019-06-28	2019-06-28	0
129		森喜刚 归来	Donkey Kong Country Re	Wii->NVIDIA Shield		2019-07-04	2010-11-21	3147
130		马力欧医生世界	Dr. Mario World	Smart Device		2019-07-10	2019-07-10	0
131		漫威英雄 终极联盟 3	Marvel Ultimate Alliance	Switch		2019-07-19	2019-07-19	0
132		Fire Emblem 风花雪月	Fire Emblem: Three Hou	Switch		2019-07-26	2019-07-26	0
133		异界锁链	Astral Chain	Switch		2019-08-30	2019-08-30	0
134		超级卡比猎人队	Super Kirby Clash	Switch		2019-09-04	2019-09-04	0
135		塞尔达传说 织梦岛	The Legend of Zelda: Lin	Switch		2019-09-20	2019-09-20	0
136		马力欧卡丁车 巡回赛	Mario Kart Tour	Smart Device		2019-09-25	2019-09-25	0
137		健身环大冒险	Ring Fit Adventure	Switch		2019-10-18	2019-10-18	0
138		路易吉洋楼3	Luigi's Mansion 3	Switch		2019-10-31	2019-10-31	0
139		马力欧&索尼克 AT 20	Mario & Sonic at the Oly	Switch		2019-11-01	2019-11-01	0
140		精灵宝可梦 剑/盾	Pokémon Sword/Shield	Switch		2019-11-15	2019-11-15	0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1		Total:	136		Last update:				Color Guide	Same Day	Within 3 Years
2		Released:	121		10/27/2019				Cancelled	In Half a Year	Within 5 Years
3		Coming Soon:	3						iQue Exclusive	Within a Year	Within 10 Years
4		Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Text amount (Arbituary U	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Time difference		Within 2 Years	Over 10 Years
83	2012	马力欧派对9	Mario Party 9	Wii		2012-06-29	2012-03-02	119			
84		马力欧卡丁车7	Mario Kart 7	3DS	1	2012-09-28	2011-12-01	302			
85		塞尔达传说 时光之笛	The Legend of Zelda: Oc	3DS	4	2012-10-27	2011-06-16	499			
86		超级马力欧 3D乐园	Super Mario 3D Land	3DS	1	2012-12-07	2011-11-03	400			
87	2013	任天狗狗+猫猫	Nintendogs + Cats	3DS	2	2013-01-11	2011-02-16	695			
88		星际火狐64 3D	Star Fox 64 3D	3DS	3	2013-03-15	2011-06-14	640			
89		马力欧网球 公开赛	Mario Tennis Open	3DS	1	2013-04-12	2012-05-20	327			
90		New超级马力欧兄弟2	New Super Mario Bros. 2	3DS	1	2013-06-21	2012-07-28	328			
91		路易吉洋楼2	Luigi's Mansion: Dark M	3DS	2	2013-07-26	2013-03-20	128			
92		脑的5分钟魔鬼训练	Brain Age: Concentration	3DS	4	2013-07-26	2012-07-28	363			
93		哆啦A梦 大雄的数字?	Dora Kazu Nobita no Su	3DS	3	2013-09-03	2012-07-19	411			
94		纸片马力欧 超级贴纸	Paper Mario: Sticker Sta	3DS	4	2013-12-06	2012-11-11	390			
95	2014	推拉方块	Pushmo	3DS	1	2014-02-21	2011-10-05	870			
96	2016	精灵宝可梦 太阳/月亮	Pokémon Sun/Moon	3DS	4	2016-11-18	2016-11-18	0			
97		超级马力欧酷跑	Super Mario Run	Smart Device	1	2016-12-15	2016-12-15	0			
98	2017	精灵宝可梦GO	Pokémon GO	Smart Device	2	2017-04-06	2016-07-06	274			
99		Fire Emblem Echoes	Fire Emblem Echoes: Sh	3DS	4	2017-04-20	2017-04-20	0			
100		跳跃吧！鲤鱼王	Pokémon: Magikarp Jum	Smart Device	1	2017-05-23	2017-05-17	6			
101		Fire Emblem 无双	Fire Emblem Warriors	Switch	4	2017-09-28	2017-09-28	0			
102		超级马力欧奥德赛	Super Mario Odyssey	Switch	4	2017-10-27	2017-10-27	0			
103		你裁我剪！斯尼帕（F	Snipperclips (Plus)	Switch	1	2017-11-10	2017-03-03	252			
104		精灵宝可梦 究极之日/	Pokémon Ultra Sun/Ultra	3DS	4	2017-11-17	2017-11-17	0			
105		Fire Emblem Heroes	Fire Emblem Heroes	Smart Device	3	2017-11-28	2017-02-02	299			
106		ARMS	ARMS	Switch	2	2017-11-30	2017-06-16	167			

Localization Time Difference | Localization Staff | Cheat Sheet

fx Punch-Out!!

	A	B	C	D	E	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1		Total:	136		Last update:	Localization								Artwork		
2		Released:	121		10/27/2019	徐昊	仇晓春	吴梦之	袁俊	张希	?	?	?	?	?	朱晓楠
3		Coming Soon:	3	Documented:	54	Xu Hao	Qiu Xiaochun	Wu Mengzhi	Yuan Jun	Zhang Xi	Mou Hongfei	Chen Jue	Wang Jing	Peng Yi	Xu Jie	Zhu Xiaonan
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Source	5	16	6	8	6	1	3	1	6	3	
119		超级马力欧派对	Super Mario Party	Switch												
120		The World Ends with	The World Ends with You	Switch												
121		精灵宝可梦：Let's G	Pokemon: Let's Go! Pika	Switch												
122		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros. Ultin	Switch												
123		Fitness Boxing	Fitness Boxing	Switch												
124	2019	New 超级马力欧兄弟U	New Super Mario Bros. U	Switch												
125		耀西的手工世界	Yoshi's Crafted Word	Switch	https://twitter.com/chinesenit		仇晓春									
126		Tetris 99	Tetris 99	Switch	nesenintendo/status/117811					Zhang Xi						
127		凯登丝勇闯海拉鲁	Cadence of Hyrule	Switch	nesenintendo/status/114009		Qiu Xiaochun									
128		超级马力欧创作家2	Super Mario Maker 2	Switch	https://twitter.com/chinesenit		Qiu Xiaochun			Zhang Xi						
129		森喜刚 归来	Donkey Kong Country Re	Wii->NVIDIA Shield												
130		马力欧医生世界	Dr. Mario World	Smart Device												
131		漫威英雄 终极联盟 3	Marvel Ultimate Alliance	Switch	https://twitter.com/chinesenit		Qiu Xiaochun									
132		Fire Emblem 风花雪月	Fire Emblem: Three Hou	Switch	https://twitter.com/chinesenit				Yuan Jun							
133		异界锁链	Astral Chain	Switch	nesenintendo/status/116746		Qiu Xiaochun									
134		超级卡比猎人队	Super Kirby Clash	Switch	https://twitter.com/chinesen		Qiu Xiaochun									
135		塞尔达传说 织梦岛	The Legend of Zelda: Lin	Switch	https://twitter.com/chinesen				Yuan Jun							
136		马力欧卡丁车 巡回赛	Mario Kart Tour	Smart Device												
137		健身环大冒险	Ring Fit Adventure	Switch												
138		路易吉洋楼3	Luigi's Mansion 3	Switch												
139		马力欧&索尼克 AT 20	Mario & Sonic at the Oly	Switch												
140		精灵宝可梦 剑/盾	Pokémon Sword/Shield	Switch												
141																
142																

Localization Time Difference | Localization Staff | Cheat Sheet

Localization								
徐昊	仇晓春	吴梦之	袁俊	张希	?	?	?	
Xu Hao	Qiu Xiaochun	Wu Mengzhi	Yuan Jun	Zhang Xi	Mou Hongfei	Chen Jue	Wang Jing	
5	16	6	8	6	1	3	1	
Testing								
许铭	严刚	晏德光	张泂	胡慧明	?	?	?	?
Xu Ming	Yan Gang	Yan Deguang	Zhang Jiong	Hu Huiming	Zhu Yan	Wu Xin	Chen Wei	Ling Yayun
13	11	8	11	9	3	2	1	5
Artwork								
?	?	朱晓楠	李瑾					
Peng Yi	Xu Jie	Zhu Xiaonan	Li Jin					
6	3	1	3					
Localization Management				Localization Program				
笹本 慎一	福岛 圭介	?	?	?				
Shin'ichi Sasamoto	Keisuke Fukushima	Liu Yubo	Yu Ting	Zhang Bin				
10	11	1	1	1				
Documented:	54							

6 0 12

ChineseNintendo

2019-10-28

【神游机】《神游马力欧》结局与制作人员名单

感谢 @布布鬼451 提供的即时存档文件。 ChineseNintendo的微博视频

3 2 10

ChineseNintendo

2019-10-30

iQue DS游戏《直感一笔》制作人员名单

网页链接

4 0 14

ChineseNintendo

2019-11-08

Repost Weibo

@腾讯NintendoSwitch:

大家好！ChinaJoy已经过去三个月了，十分想念大家。目前，国行Nintendo Switch™的相关工作正在积极筹备中。

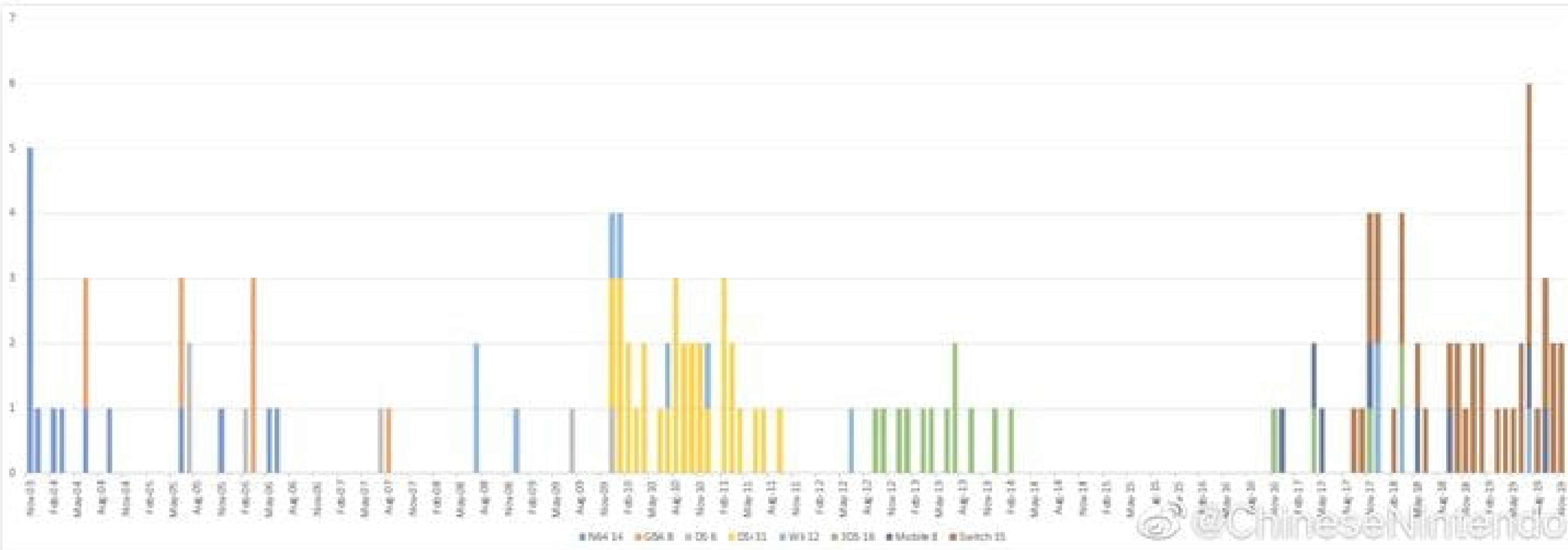
0 0 6

ChineseNintendo

2019-11-14

2003年11月-2019年11月，任天堂/神游制作/发行的中文游戏。
按年份和平台排布。

网页链接



20 2 23

ChineseNintendo

2019-11-15

iQue 3DSXL《超级马力欧3D乐园》制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

3 1 6

ChineseNintendo

2019-11-15

中文版《New超级马力欧兄弟2》制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

5113次播放 03:47

5 2 4

ChineseNintendo

2019-11-16

iQue DSi独占软件《小海兔的故事》制作人员名单 ChineseNintendo的微博视频

7 2 8

ChineseNintendo
2019-11-16
Repost Weibo

@NintendoFacts:
刚才看到 @NintendoSpace 转发的群内调查，草草也撰写了一个

1、购买过神游机
2、拥有全部14款神游机游戏
3、购买过小神游GBA / SP / Micro
4、拥有一款或多款iQue GBA正版游戏
5、购买过iQue DS / Lite
6、拥有一款或多款iQue DS正版游戏
7、购买过iQue DSi
8、拥有多款iQue DSi创软
9、拥有全部iQue DSi创软
10、拥有一款或多款繁体中文版Wii游戏
11、购买过iQue 3DSXL
12、拥有一款或多款只能在神游和港台版3DS运行的实体版中文游戏
13、拥有一款或多款可以在日版3DS运行的任天堂中文3DS游戏
14、积极购买Nintendo Switch上支持中文的第一方、第二方游戏
15、购买了英伟达神盾（中国版）并拥有一款或多款任天堂游戏
16、任天堂中文游戏通关之后，会留意制作人员列表里面的中文化人员
17、能正确说出一位或多位神游科技本土化人员的名字
18、在和其他玩家讨论的时候，使用宝可梦、马力欧、塞尔达、森喜刚等国内知名任天堂游戏人物和系列的官方中文名。
19、在和其他玩家讨论的时候，使用陆海空大战、密特罗德等国内不太知名的任天堂游戏人物和系列官方中文名。
20、为神游Wii未发售而感到过不满
21、为《塞尔达传说：魔力面具》未发售而感到过不满
22、为《Fire Emblem Echoes另一个英雄王》不支持iQue 3DSXL 而感到过不满
23、拥有过神游俱乐部账号
24、拥有过神游搞活动赠送的礼品
25、参加过iQue 3DSXL体验会等神游举行的线下活动
26、为mariowiki、zeldawiki、fireemblemwiki、wikirby等任天堂游戏维基的页面填写过人、地、物，和游戏的官方中文名
27、了解一个或多个官方译名发生过变化的名字
28、为《任天堂明星大乱斗特别版》命魂译名残缺、混乱而感到过不满
29、因为神游，兴起 / 恢复了对中文学习的动力
30、能够正确命名三款以上已知但未发售的神游游戏
31、参与撰写 / 制作过科普神游历史 / 译名的文章或视频
32、转发 / 支持过神游历史相关文章 / 视频

From my Huawei Notepad

ChineseNintendo

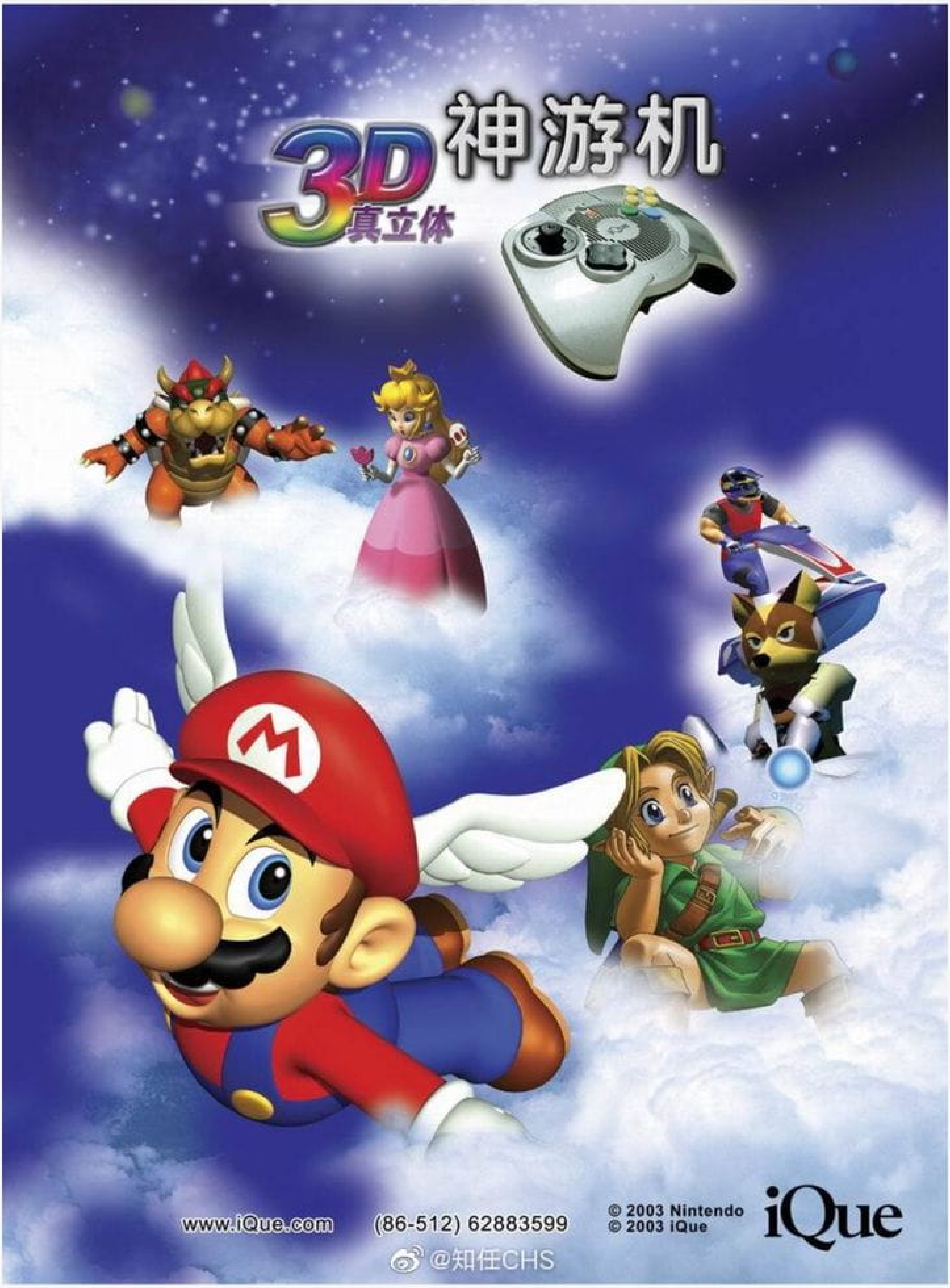
2019-11-17

Repost Weibo

@知任CHS:

#游戏史上的今天#

2003年11月17日，神游机（大神游、iQue Player）在中国发售。



2

0

6

ChineseNintendo

2019-11-17

《火纹战记：封印之剑》神游官方中文版制作人员名单。 ChineseNintendo的微博视频

5 2 11

ChineseNintendo

2019-11-17

Repost Weibo

@云玩家本本子:
3年前的今天，2016年11月18日，《精灵宝可梦 日月》发售。系列首次中文化，支持简繁中文。

同时，也可以看作是任天堂“新中文时代”的开端。

4 0 12

ChineseNintendo
2019-11-18

#游戏史上的今天#
2003年11月17日，神游机在中国大陆发售。
2016年11月18日，《精灵宝可梦 太阳/月亮》在全世界发售，所有版本支持中文。
这两个日期，被分别认为是任天堂中文化的诞生和重生之日。
（感谢 @云玩家本本子 提供的图片）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		Total:	145	Last updated:	11/17/2019	S/C: Simplified and Traditional Chinese on different media			Simplified Chinese Only:	63
2		Released:	130	Documented:	82	SC: Simplified and Traditional Chinese on the same medium			Traditional Chinese Only:	12
3		Released in China:	66	Coming Soon:	3	(X): Unreleased language			Simplified and Traditional:	58
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Time difference	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Release date	Text amount (Arbituary Ur	Simplified and Tradi
5	2003	马力欧医生	Dr. Mario 64	N64->iQue Player	953	2003-11-17	2001-04-08	346	1	S
6		塞尔达传说-时光之笛	The Legend of Zelda: Oc	N64->iQue Player	1822	2003-11-17	1998-11-21	346	4	S
7		星际火狐	Star Fox 64	N64->iQue Player	2395	2003-11-17	1997-04-27	346	2	S
8		水上摩托	Wave Race 64	N64->iQue Player	2607	2003-11-17	1996-09-27	346	1	S
9		神游马力欧	Super Mario 64	N64->iQue Player	2703	2003-11-17	1996-06-23	346	2	S
10		马力欧卡丁车	Mario Kart 64	N64->iQue Player	2567	2003-12-25	1996-12-14	384	1	S
11	2004	F-Zero X 未来赛车	F-Zero X	N64->iQue Player	2052	2004-02-25	1998-07-14	446	1	S
12		耀西故事	Yoshi's Story	N64->iQue Player	2286	2004-03-25	1997-12-21	475	1	S
13		瓦力欧寻宝记	Wario Land 4	GBA	1021	2004-06-07	2001-08-21	549	1	S
14		超级马力欧2	Super Mario Advance	GBA	1174	2004-06-07	2001-03-21	549	1	S
15		纸片马力欧	Paper Mario	N64->iQue Player	1397	2004-06-08	2000-08-11	550	4	S
16		罪与罚-地球的继承者	Sin and Punishment	N64->iQue Player	1404	2004-09-25	2000-11-21	659	3	S
17	2005	密特罗德：零点任务	Metroid Zero Mission	GBA	495	2005-06-15	2004-02-06	922	2	S
18		瓦力欧制造	WarioWare, Inc.: Mega M	GBA	817	2005-06-15	2003-03-21	922	2	S
19		越野摩托	Excitebike 64	N64->iQue Player	1872	2005-06-15	2000-04-30	922	1	S
20		直感一笔	Polarium	DS	233	2005-07-23	2004-12-02	960	1	S
21		摸摸瓦力欧制造	WarioWare: Touched!	DS	233	2005-07-23	2004-12-02	960	2	S
22		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros.	N64->iQue Player	2490	2005-11-15	1999-01-21	1075	3	S
23	2006	摸摸耀西-云中漫步	Yoshi Touch & Go	DS	383	2006-02-14	2005-01-27	1166	1	S
24		密特罗德 融合	Metroid Fusion	GBA	1200	2006-03-02	2002-11-18	1182	2	S
25		耀西岛	Yoshi's Island - Super Ma	GBA	1259	2006-03-02	2002-09-20	1182	1	S
26		超级马力欧世界	Super Mario World - Sup	GBA	1552	2006-03-15	2001-12-14	1195	1	S
27		转转棒天堂	Kururin Paradise	GBA	N/A	Cancelled	2002-12-06		1	(S)
28		转转棒	Kuru Kuru Kururin	GBA	N/A	Cancelled	2001-03-21	N/A	1	(S)

	A	B	C	D	E	K	L	M
1		Total:	145	Last updated:	11/17/2019	Physical Only in China:	13	US: The Americas, Asia Pacific, Middle Ea
2		Released:	130	Documented:	82	Digital Only in China:	53	EU: Europe, Oceania
3		Released in China:	66	Coming Soon:	3	Both Formats in China:	0	TC: Taiwan, Hong Kong, Macau
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Time difference	Mainland China Release Fo	Chinese Language Regional Av	Chinese Language Hardware Compatibi
5	2003	马力欧医生	Dr. Mario 64	N64->iQue Player	953	D	CN	CN
6		塞尔达传说-时光之笛	The Legend of Zelda: Oc	N64->iQue Player	1822	D	CN	CN
7		星际火狐	Star Fox 64	N64->iQue Player	2395	D	CN	CN
8		水上摩托	Wave Race 64	N64->iQue Player	2607	D	CN	CN
9		神游马力欧	Super Mario 64	N64->iQue Player	2703	D	CN	CN
10		马力欧卡丁车	Mario Kart 64	N64->iQue Player	2567	D	CN	CN
11	2004	F-Zero X 未来赛车	F-Zero X	N64->iQue Player	2052	D	CN	CN
12		耀西故事	Yoshi's Story	N64->iQue Player	2286	D	CN	CN
13		瓦力欧寻宝记	Wario Land 4	GBA	1021	P	CN	WW
14		超级马力欧2	Super Mario Advance	GBA	1174	P	CN	WW
15		纸片马力欧	Paper Mario	N64->iQue Player	1397	D	CN	CN
16		罪与罚-地球的继承者	Sin and Punishment	N64->iQue Player	1404	D	CN	CN
17	2005	密特罗德：零点任务	Metroid Zero Mission	GBA	495	P	CN	WW
18		瓦力欧制造	WarioWare, Inc.: Mega M	GBA	817	P	CN	WW
19		越野摩托	Excitebike 64	N64->iQue Player	1872	D	CN	CN
20		直感一笔	Polarium	DS	233	P	CN	CN (DS, Lite); WW(DSi, 3DS)
21		摸摸瓦力欧制造	WarioWare: Touched!	DS	233	P	CN	CN (DS, Lite); WW(DSi, 3DS)
22		任天堂明星大乱斗	Super Smash Bros.	N64->iQue Player	2490	D	CN	CN
23	2006	摸摸耀西-云中漫步	Yoshi Touch & Go	DS	383	P	CN	CN (DS, Lite); WW(DSi, 3DS)
24		密特罗德 融合	Metroid Fusion	GBA	1200	P	CN	WW
25		耀西岛	Yoshi's Island - Super Ma	GBA	1259	P	CN	WW
26		超级马力欧世界	Super Mario World - Sup	GBA	1552	P	CN	WW
27		转转棒天堂	Kururin Paradise	GBA	N/A		Unreleased	Unreleased
28		转转棒	Kuru Kuru Kururin	GBA	N/A		Unreleased	Unreleased

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1		Total:	145	Last updated:	11/17/2019	S/C: Simplified and Traditional Chinese on different media			Simplified Chinese Only:	63	Physical Only in China:
2		Released:	130	Documented:	82	SC: Simplified and Traditional Chinese on the same medium			Traditional Chinese Only:	12	Digital Only in China:
3		Released in China:	66	Coming Soon:	3	(X): Unreleased language			Simplified and Traditional:	58	Both Formats in China:
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Time difference	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release	Release date	Text amount (Arbituary Ur	Simplified and Tradi	Mainland China Release F
86		超级马力欧 3D乐园	Super Mario 3D Land	3DS	400	2012-12-07	2011-11-03	3654	1	S/T	D
87	2013	任天狗狗+猫猫	Nintendogs + Cats	3DS	695	2013-01-11	2011-02-16	3689	2	ST	
88		星际火狐64 3D	Star Fox 64 3D	3DS	640	2013-03-15	2011-06-14	3752	3	ST	
89		马力欧网球 公开赛	Mario Tennis Open	3DS	327	2013-04-12	2012-05-20	3780	1	ST	
90		New超级马力欧兄弟2	New Super Mario Bros. 2	3DS	328	2013-06-21	2012-07-28	3850	1	ST	
91		路易吉洋馆2	Luigi's Mansion: Dark Mo	3DS	128	2013-07-26	2013-03-20	3885	2	ST	
92		脑的5分钟魔鬼锻炼	Brain Age: Concentration	3DS	363	2013-07-26	2012-07-28	3885	4	ST	
93		~~哆啦A梦 大雄的数字~~	~~Dora Kazu Nobita no Su~~	3DS	~~411~~	~~2013-09-03~~	~~2012-07-19~~	~~3924~~	3	~~T~~	
94		纸片马力欧 超级贴纸	Paper Mario: Sticker Star	3DS	390	2013-12-06	2012-11-11	4018	4	ST	
95	2014	推拉方块	Pushmo	3DS	870	2014-02-21	2011-10-05	4095	1	T	
96	2016	精灵宝可梦 太阳/月亮	Pokémon Sun/Moon	3DS	0	2016-11-18	2016-11-18	5096	4	ST	
97		超级马力欧酷跑	Super Mario Run	Smart Device	0	2016-12-15	2016-12-15	5123	1	T	
98	2017	精灵宝可梦GO	Pokémon GO	Smart Device	274	2017-04-06	2016-07-06	5235	2	T	
99		Fire Emblem Echoes	Fire Emblem Echoes: Sh	3DS	0	2017-04-20	2017-04-20	5249	4	ST	
100		跳跃吧！鲤鱼王	Pokémon: Magikarp Jum	Smart Device	6	2017-05-23	2017-05-17	5282	1	ST	
101		Fire Emblem 无双	Fire Emblem Warriors	Switch	0	2017-09-28	2017-09-28	5410	4	ST	
102		超级马力欧奥德赛	Super Mario Odyssey	Switch	0	2017-10-27	2017-10-27	5439	4	ST	
103		你裁我剪！斯尼帕（	Snipperclips (Plus)	Switch	252	2017-11-10	2017-03-03	5453	1	ST	
104		精灵宝可梦 究极之日	Pokémon Ultra Sun/Ultra	3DS	0	2017-11-17	2017-11-17	5460	4	ST	
105		Fire Emblem Heroes	Fire Emblem Heroes	Smart Device	299	2017-11-28	2017-02-02	5471	3	T	
106		ARMS	ARMS	Switch	167	2017-11-30	2017-06-16	5473	2	ST	
107		异度神剑2	Xenoblade Chronicles 2	Switch	0	2017-12-01	2017-12-01	5474	10	ST	
108		击拳热斗	Punch-Out!!	Wii->NVIDIA Shield	3123	2017-12-05	2009-05-18	5478	1	T	D
109		塞尔达传说 暮光公主	The Legend of Zelda: TC	Wii->NVIDIA Shield	4034	2017-12-05	2006-11-19	5478	4	S	D

	A	B	C	D	E	K	L	M	N
1		Total:	145	Last updated:	11/17/2019	Physical Only in China:	13	US: The Americas, Asia Pacific, Middle Ea	Color Guide:
2		Released:	130	Documented:	82	Digital Only in China:	53	EU: Europe, Oceania	Cancelled
3		Released in China:	66	Coming Soon:	3	Both Formats in China:	0	TC: Taiwan, Hong Kong, Macau	iQue Exclusive
4	Year	Name (Chinese S.)	Name (English)	Platform	Time difference	Mainland China Release F	Chinese Language Regional Av	Chinese Language Hardware Compatibi	Coming soon
86		超级马力欧 3D乐园	Super Mario 3D Land	3DS	400	D	TC(T. Chinese); CN(S. Chinese)	TC(T. Chinese); CN(S. Chinese); JP(2017 Re-release)	
87	2013	任天狗狗+猫猫	Nintendogs + Cats	3DS	695		TC	CN, TC	
88		星际火狐64 3D	Star Fox 64 3D	3DS	640		TC	CN, TC	
89		马力欧网球 公开赛	Mario Tennis Open	3DS	327		TC	CN, TC	
90		New超级马力欧兄弟2	New Super Mario Bros. 2	3DS	328		TC	CN, TC	
91		路易吉洋馆2	Luigi's Mansion: Dark Mo	3DS	128		TC	CN, TC	
92		脑的5分钟魔鬼锻炼	Brain Age: Concentration	3DS	363		TC	CN, TC	
93		~~哆啦A梦 大雄的数字~~	~~Dora Kazu Nobita no Su~~	3DS	~~411~~		~~TC~~	~~TC~~	
94		纸片马力欧 超级贴纸	Paper Mario: Sticker Star	3DS	390		TC	CN, TC	
95	2014	推拉方块	Pushmo	3DS	870		TC	TC	
96	2016	精灵宝可梦 太阳/月亮	Pokémon Sun/Moon	3DS	0		TC, JP, US, EU, KR	WW	
97		超级马力欧酷跑	Super Mario Run	Smart Device	0		TC, JP, US, EU, KR	WW	
98	2017	精灵宝可梦GO	Pokémon GO	Smart Device	274		TC, JP, US, EU, KR	WW	
99		Fire Emblem Echoes	Fire Emblem Echoes: Sh	3DS	0		TC, JP	TC, JP	
100		跳跃吧！鲤鱼王	Pokémon: Magikarp Jum	Smart Device	6		TC, JP, US, EU, KR	WW	
101		Fire Emblem 无双	Fire Emblem Warriors	Switch	0		TC, JP	WW	
102		超级马力欧奥德赛	Super Mario Odyssey	Switch	0		TC, JP, US, EU, KR	WW	
103		你裁我剪！斯尼帕（	Snipperclips (Plus)	Switch	252		TC, JP, US, EU, KR	WW	
104		精灵宝可梦 究极之日	Pokémon Ultra Sun/Ultra	3DS	0		TC, JP, US, EU, KR	WW	
105		Fire Emblem Heroes	Fire Emblem Heroes	Smart Device	299		TC, JP, US, EU, KR	WW	
106		ARMS	ARMS	Switch	167		TC, JP, US, EU, KR	WW	
107		异度神剑2	Xenoblade Chronicles 2	Switch	0		TC, JP	WW	
108		击拳热斗	Punch-Out!!	Wii->NVIDIA Shield	3123	D	CN	CN	
109		塞尔达传说 暮光公主	The Legend of Zelda: TC	Wii->NVIDIA Shield	4034	D	CN	CN	

ChineseNintendo

2019-11-20

13年前的今天（2006年11月19日），Wii在北美发售。
这是在Wii系统菜单中发现的未使用的简体中文Wii标题画面。如果神游Wii发售了应该会使用这个画面。

17 2 13

ChineseNintendo

2019-11-21

//@云玩家本本子 :神游马力欧宣告终结

@腾讯NintendoSwitch:

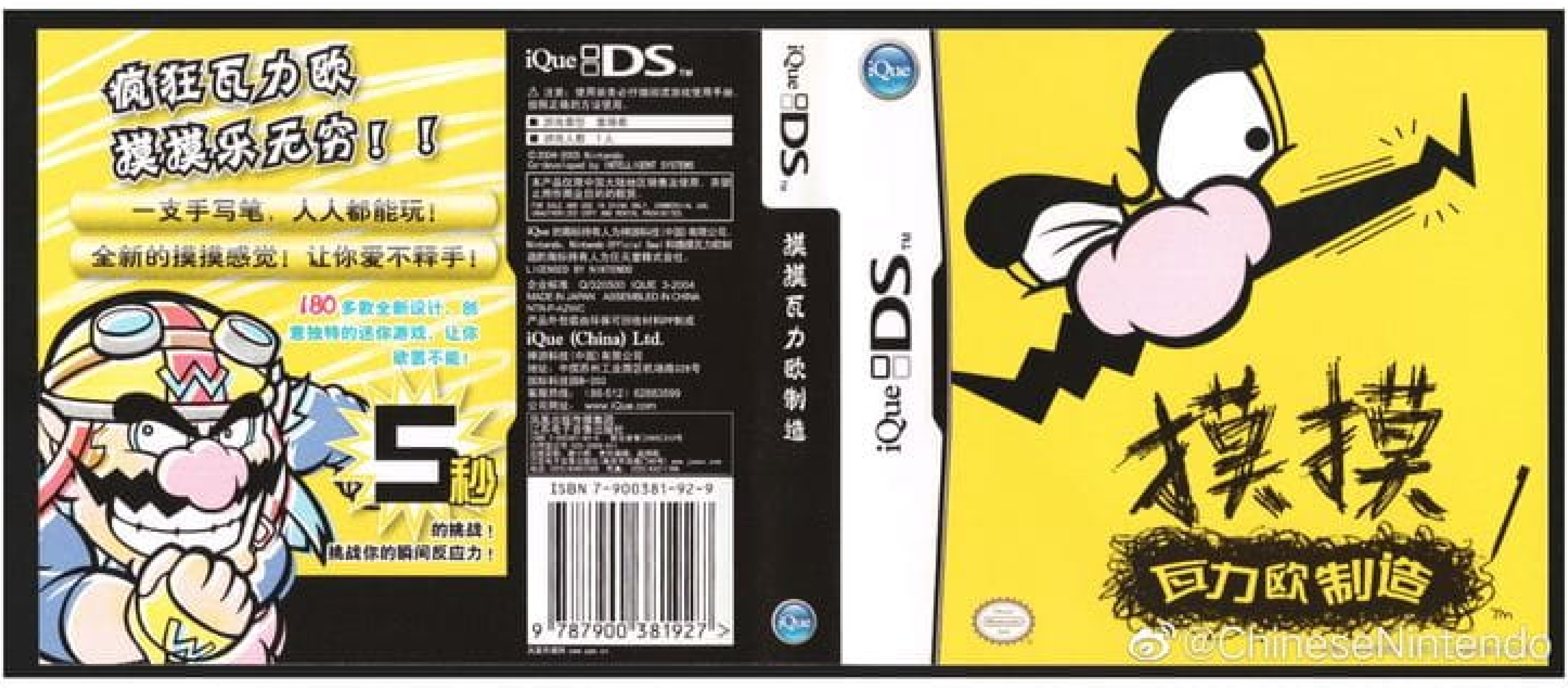
#不断进化的马力欧游戏# 《超级马力欧64》是超级马力欧系列3D化的第一作，和任天堂1996年发售的主机Nintendo 64一同发售。马力欧开始能够以立体的形象自由地跳跃腾挪，探索地图的每一个角落，或是在空中滑翔。每一个关卡都像一个精致的箱庭，其中包含着各种不同的玩法，也藏着很多有趣的秘密。 腾讯NintendoSwitch的微博视频

2 1 2

ChineseNintendo
2019-11-22

所有发售的中文版DS游戏（均为iQue DS游戏）：
摸摸瓦力欧制造：2005年7月23日
直感一笔：2005年7月23日
摸摸耀西 云中漫步：2006年2月14日
神游马力欧DS：2007年7月29日
New超级马力欧兄弟：2009年7月6日
任天狗狗：2009年12月15日（内置于iQue DSi）

中国大陆发售的DS系列主机：
iQue DS：2005年7月23日
iQue DS Lite：2006年6月29日
iQue DSi：2009年12月25日



iQue DSi

iQue DS Lite

iQue DS

ChineseNintendo
2019-11-26

神游机游戏宣传影片（2004）的旁白孙晔也是腾讯Nintendo Switch中文介绍视频（2019）的旁白。
历史形成了它的循环。

网页链接

孙萌主歌迷会
8月4日 18:24来自孙晔超话

孙晔超话 神游机（任天堂出品游戏主机N64中国内地版）官方宣传片，孙萌主担任旁白。发布于2003年，包含《神游马力欧》《塞尔达传说：时光之笛》《马力欧卡丁车》《星际火狐》等多款正版中文游戏的官方介绍。 iQue官方神游机游戏宣传片

收藏 | 4 | 2 | 2

孙萌主歌迷会
7月24日 13:40来自孙晔超话 已编辑

孙晔超话 任天堂出品游戏主机Nintendo Switch中文介绍视频，孙萌主担任旁白！

@腾讯NintendoSwitch
#NintendoSwitch# Nintendo Switch™是全球知名娱乐品牌任天堂的最新游戏主机，一台主机，三种形态。您可以切换使用电视模式、桌面模式或掌上模式，无论在家里的沙发上，还是通勤的地铁上，或是与朋友聚会时，都能随时随地畅玩任天堂的高品质游戏。 腾讯NintendoSwitch的微博视频

7月24日 12:20 来自微博视频 | 2648 | 1642 | 9287

收藏 | 10 | 評論 | 7

iQue Player game lineup commercial
1,375 views • Nov 10, 2017 | 28 | 1 | SHARE | SAVE

[Tencent Nintendo Switch] Mainland China Nintendo Switch introduction video
3,705 views • Jul 24, 2019 | 38 | 2 | SHARE | SAVE

54 | 3 | 58

ChineseNintendo

2019-11-27

3DS《突破极限 脑的五分钟魔鬼锻炼》简体中文介绍视频。

配音：孙晔 ChineseNintendo的微博视频

48 4 27

ChineseNintendo

2019-11-27

3DS《突破极限 脑的五分钟魔鬼锻炼》繁体中文介绍视频。
配音：陈旭昇 ChineseNintendo的微博视频

8 3 11

ChineseNintendo
2019-11-27

用数据说话。

4	Year	Name (Chinese S.)	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release
98	2017	精灵宝可梦GO	2017-04-06	2016-07-06
99		Fire Emblem Echoes	2017-04-20	2017-04-20
100		跳跃吧！鲤鱼王	2017-05-23	2017-05-17
101		Fire Emblem 无双	2017-09-28	2017-09-28
102		超级马力欧奥德赛	2017-10-27	2017-10-27
103		你裁我剪！斯尼帕（F	2017-11-10	2017-03-03
104		精灵宝可梦 究极之日/	2017-11-17	2017-11-17
105		Fire Emblem Heroes	2017-11-28	2017-02-02
106		ARMS	2017-11-30	2017-06-16
107		异度神剑2	2017-12-01	2017-12-01
108		击拳热斗	2017-12-05	2009-05-18
109		塞尔达传说 黄昏公主	2017-12-05	2006-11-19
110		马力欧卡丁车8 豪华版	2017-12-15	2017-04-28

←2017

2019→

4	Year	Name (Chinese S.)	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release
125	2019	New 超级马力欧兄弟U	2019-01-11	2019-01-11
126		Nintendo Labo Toy-Co	2019-01-17	2018-04-20
127		耀西的手工世界	2019-03-29	2019-03-29
128		Nintendo Labo Toy-Co	2019-04-12	2019-04-12
129		Tetris 99	2019-05-10	2019-02-13
130		凯登丝勇闯海拉鲁	2019-06-13	2019-06-13
131		超级马力欧创作家2	2019-06-28	2019-06-28
132		森喜刚 归来	2019-07-04	2010-11-21
133		马力欧医生世界	2019-07-10	2019-07-10
134		Nintendo Labo Toy-Co	2019-07-18	2018-04-20
135		Nintendo Labo Toy-Co	2019-07-18	2018-09-14
136		漫威英雄 终极联盟 3	2019-07-19	2019-07-19
137		Fire Emblem 风花雪月	2019-07-26	2019-07-26
138		异界锁链	2019-08-30	2019-08-30
139		超级卡比猎人队	2019-09-04	2019-09-04
140		塞尔达传说 织梦岛	2019-09-20	2019-09-20
141		马力欧卡丁车 巡回赛	2019-09-25	2019-09-25
142		健身环大冒险	2019-10-18	2019-10-18
143		路易吉洋楼3	2019-10-31	2019-10-31
144		马力欧&索尼克 AT 20	2019-11-01	2019-11-01
145		担架搭档	2019-11-08	2019-11-08
146		宝可梦 剑/盾	2019-11-15	2019-11-15

ChineseNintendo
2019-11-30

很遗憾，根据我知道的信息，对神游机感兴趣的人很多来自中国以外。//@瓜瓜瓜还有次嘛 :我同事之前还问我说任天堂不是死都不做中文吗我寻思着神游机这么没牌面的吗//@知任CHS :转发微博

@ChineseNintendo:
用数据说话。

4	Year	Name (Chinese S.)	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release
98	2017	精灵宝可梦GO	2017-04-06	2016-07-06
99		Fire Emblem Echoes	2017-04-20	2017-04-20
100		跳跃吧！鲤鱼王	2017-05-23	2017-05-17
101		Fire Emblem 无双	2017-09-28	2017-09-28
102		超级马力欧奥德赛	2017-10-27	2017-10-27
103		你裁我剪！斯尼帕（F	2017-11-10	2017-03-03
104		精灵宝可梦 究极之日/	2017-11-17	2017-11-17
105		Fire Emblem Heroes	2017-11-28	2017-02-02
106		ARMS	2017-11-30	2017-06-16
107		异度神剑2	2017-12-01	2017-12-01
108		击拳热斗	2017-12-05	2009-05-18
109		塞尔达传说 黄昏公主	2017-12-05	2006-11-19
110		马力欧卡丁车8 豪华版	2017-12-15	2017-04-28

4	Year	Name (Chinese S.)	Chinese Ver. Release	Global Ver. Release
125	2019	New 超级马力欧兄弟U	2019-01-11	2019-01-11
126		Nintendo Labo Toy-Co	2019-01-17	2018-04-20
127		耀西的手工世界	2019-03-29	2019-03-29
128		Nintendo Labo Toy-Co	2019-04-12	2019-04-12
129		Tetris 99	2019-05-10	2019-02-13
130		凯登丝勇闯海拉鲁	2019-06-13	2019-06-13
131		超级马力欧创作家2	2019-06-28	2019-06-28
132		森喜刚 归来	2019-07-04	2010-11-21
133		马力欧医生世界	2019-07-10	2019-07-10
134		Nintendo Labo Toy-Co	2019-07-18	2018-04-20
135		Nintendo Labo Toy-Co	2019-07-18	2018-09-14
136		漫威英雄 终极联盟 3	2019-07-19	2019-07-19
137		Fire Emblem 风花雪月	2019-07-26	2019-07-26
138		异界锁链	2019-08-30	2019-08-30
139		超级卡比猎人队	2019-09-04	2019-09-04
140		塞尔达传说 织梦岛	2019-09-20	2019-09-20
141		马力欧卡丁车 巡回赛	2019-09-25	2019-09-25
142		健身环大冒险	2019-10-18	2019-10-18
143		路易吉洋楼3	2019-10-31	2019-10-31
144		马力欧&索尼克 AT 20	2019-11-01	2019-11-01
145		担架搭档	2019-11-08	2019-11-08
146		宝可梦 剑/盾	2019-11-15	2019-11-15

ChineseNintendo

2019-11-30

请给我力量。

网页链接

4 0 14

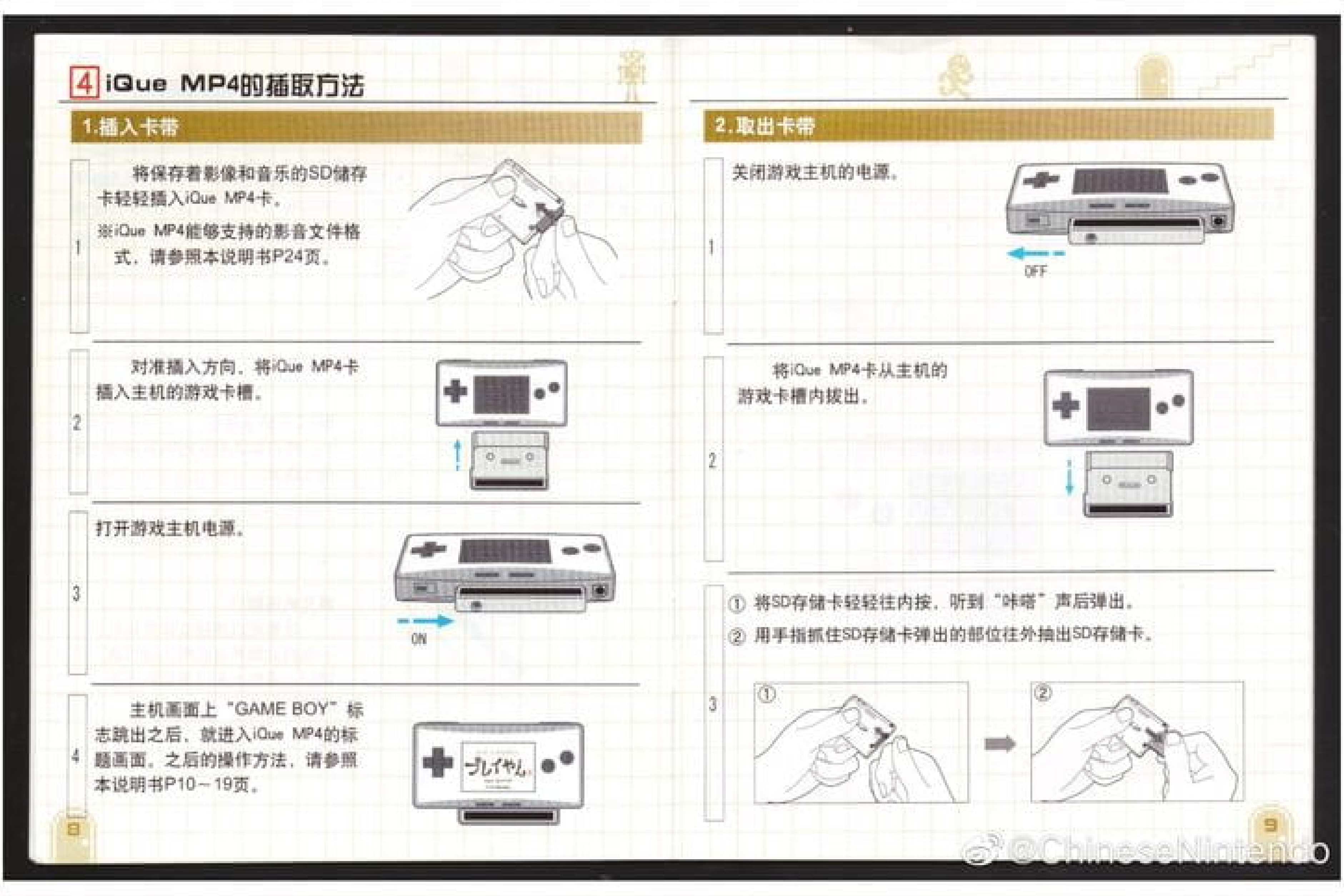
ChineseNintendo

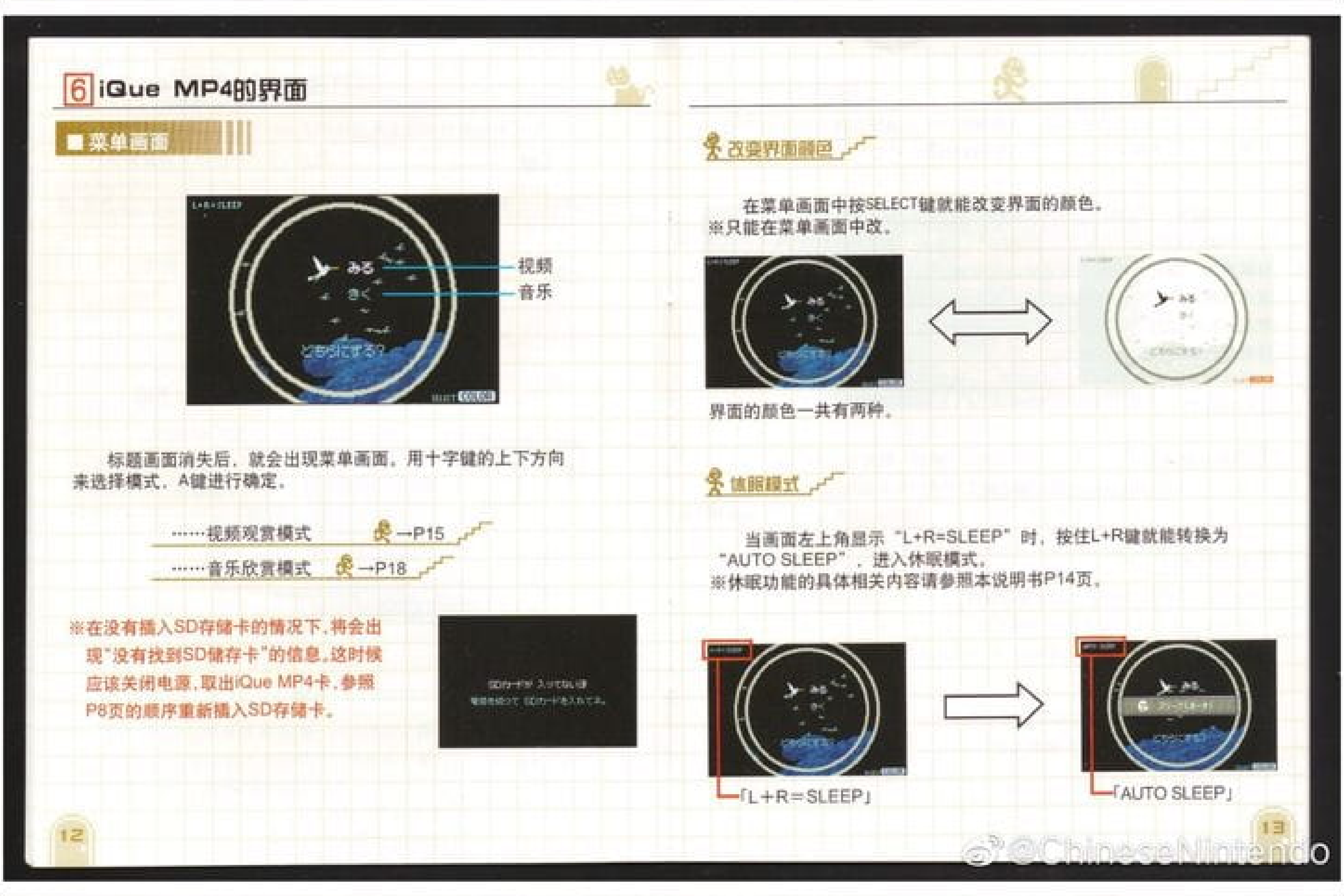
2019-11-30

正面图。

ChineseNintendo
2019-12-01

神游micro于2005年在中国发售，和它一起发售的是一个叫"iQue MP4"的影音播放器。
这个卡带是在日本发售的"Play-Yan"重新包装的版本。从说明书上可以看到，卡带内容是日文。
这个设备没有出现在神游科技的官网上。神游在中国发售这个设备的原因可能是为了把Game Boy Micro宣传成一个多媒体设备，从而避免和游戏机禁止法令冲突。





14　3　21

ChineseNintendo

2019-12-03

Fire Emblem Echoes：另一个英雄王
日本版/中文版制作人员名单。 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo
2019-12-04

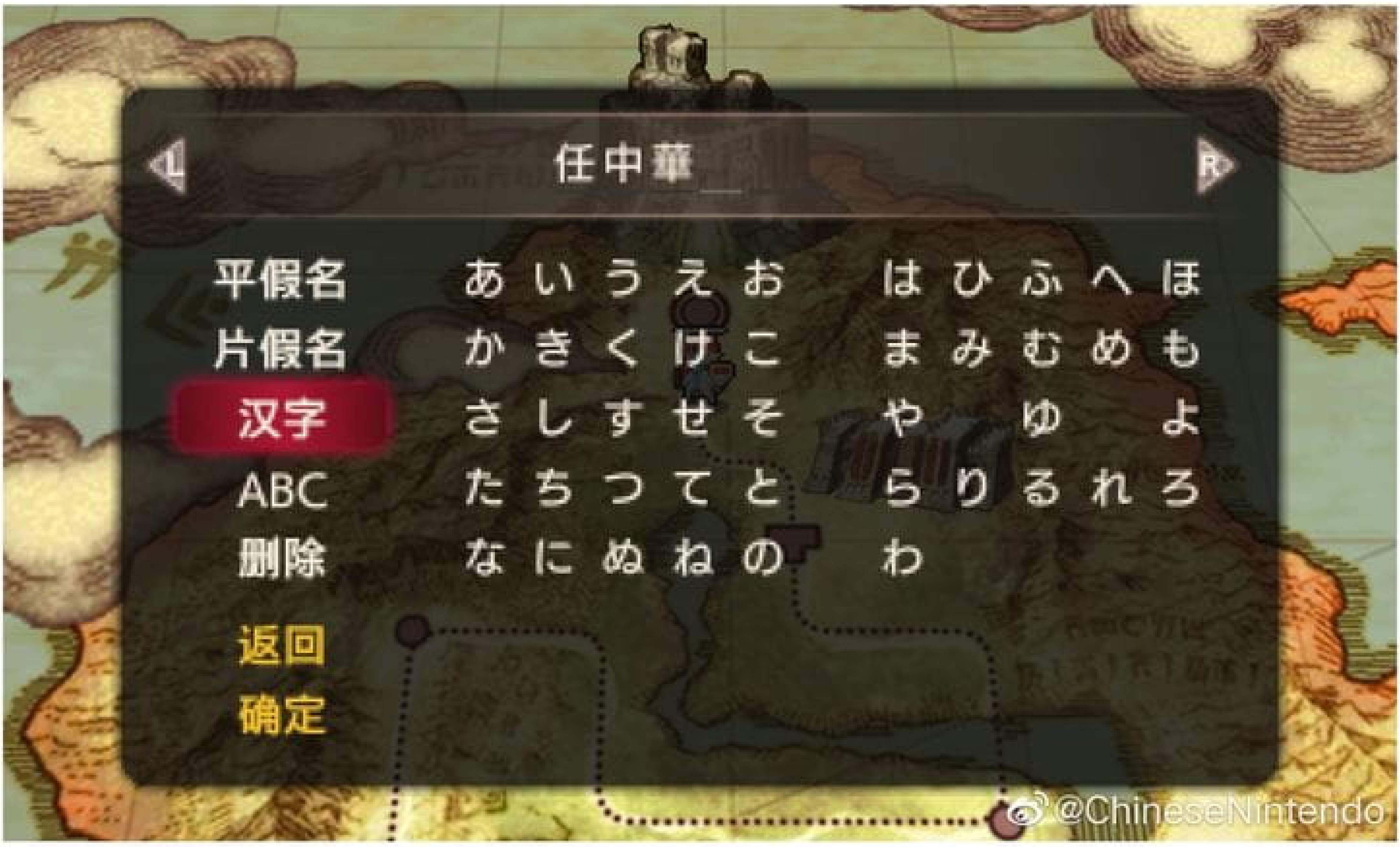
感谢制作。

@Retro冷饭王:
#国行NintendoSwitch来了#
今天国行Switch相关信息公布，将于12月10日正式发售！
二十多年以来，国行主机和正版国行游戏经历了很多坎坷，但始终在向前推进。感谢各位英雄付出的努力。希望国行会越来越多，越来越好！

10 0 12

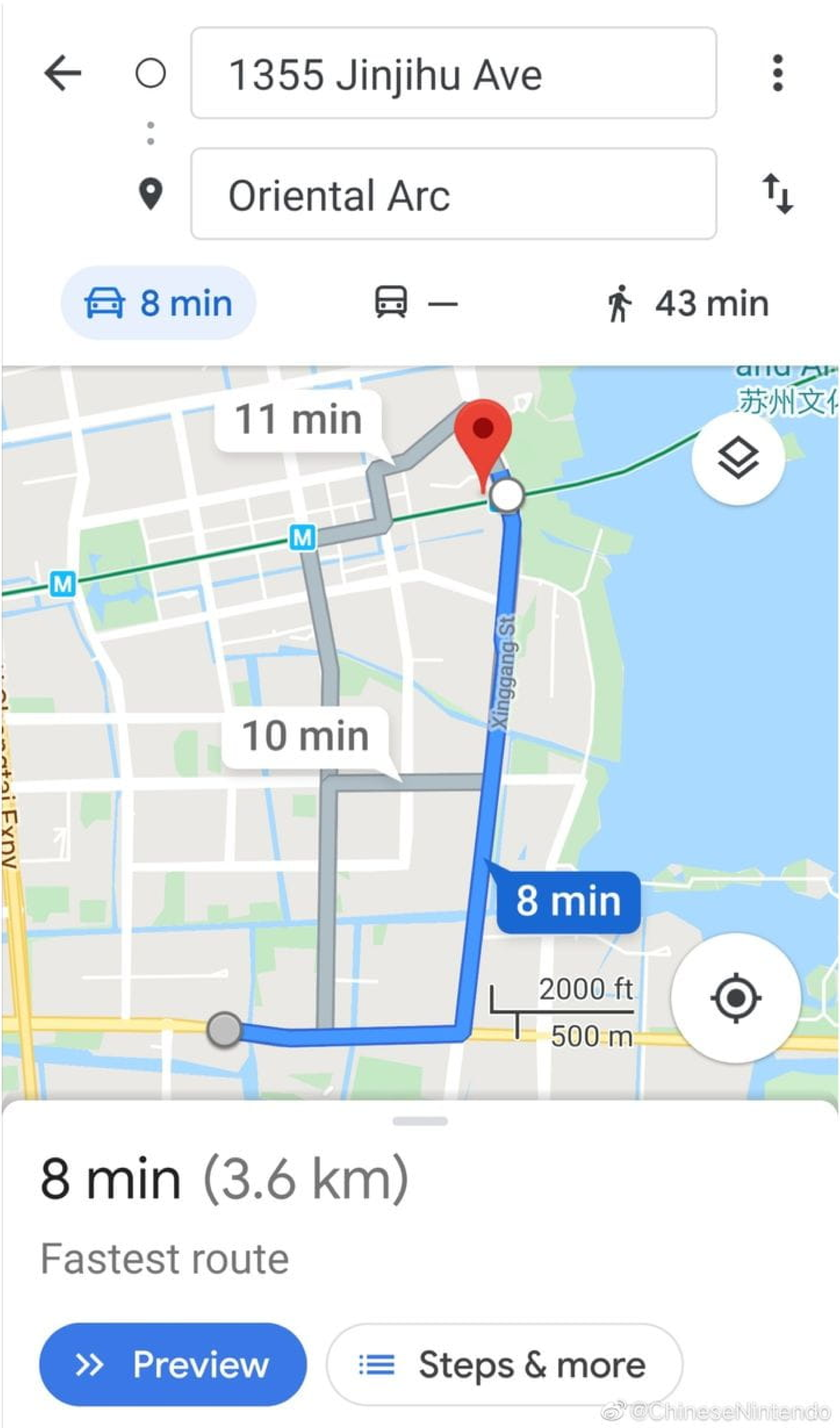
ChineseNintendo
2019-12-05

尽管《Fire Emblem Echoes：另一个英雄王》有完全的简体中文和繁体中文翻译，游戏使用的汉字输入工具和以前的日本版《火纹战记》系列游戏一致。
可以使用这个方法拼写出可以阅读的中文句子，但对于日语知识不过的玩家，这个操作会很困难。



ChineseNintendo
2019-12-06

在腾讯最新的宣传片中，可以看到苏州的建筑物"东方之门"。
虽然可能并不是中国最著名的建筑物之一，但它距离神游科技总部只有8分钟的车程。
网页链接



ChineseNintendo

2019-12-08

这个账号的微博大约在Twitter账号建立接近一年后建立，但关注人数已经多了大约100人。

几年前，我们还不得不面对一个讽刺的现实：关心神游的大部分人来自中国以外。看到越来越多的中国玩家关心曾经在他们身边发生过的历史，我们觉得非常高兴。

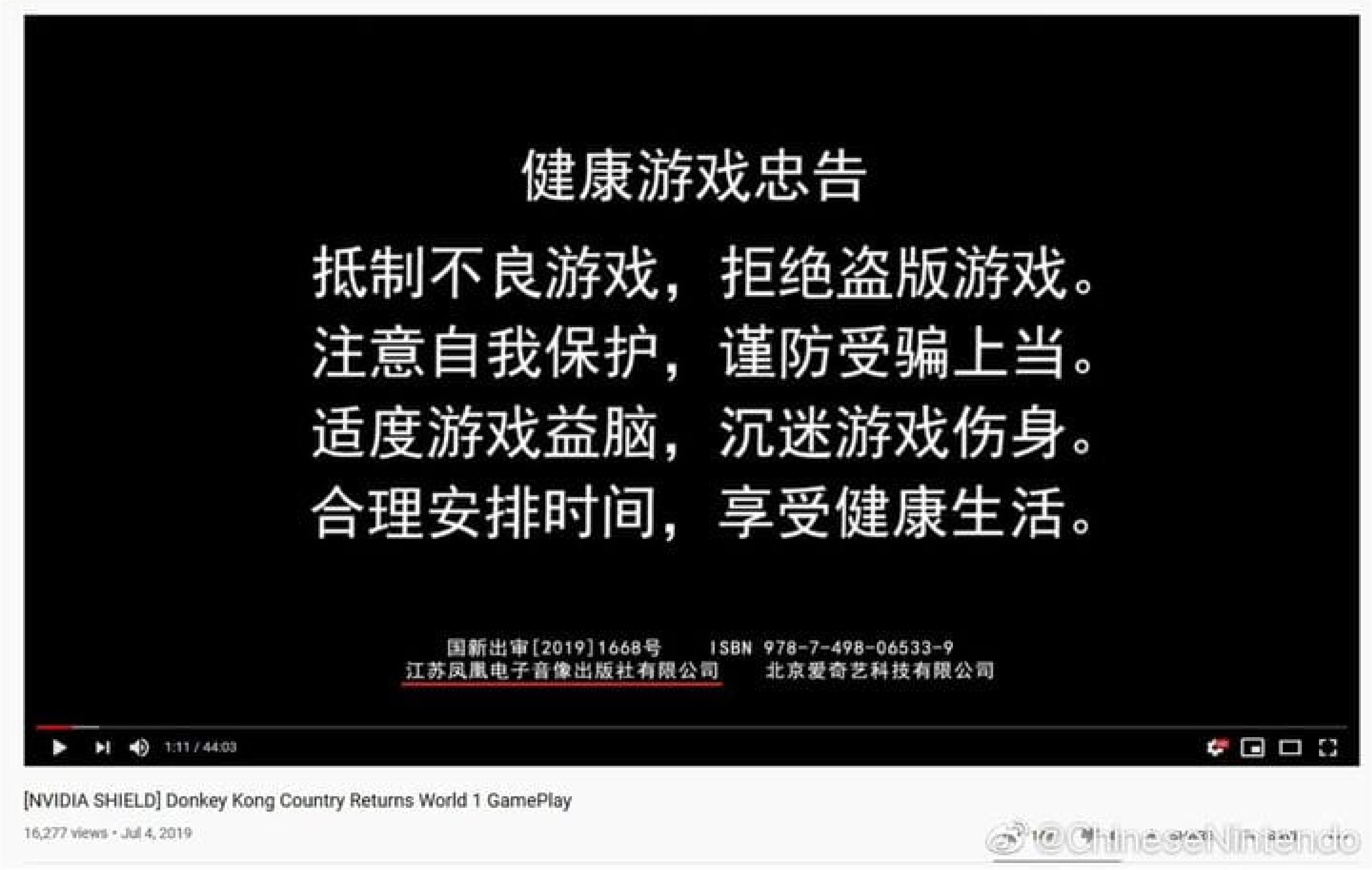
13 9 97

ChineseNintendo

2019-12-08

腾讯Nintendo Switch游戏使用的出版社叫“上海电子出版有限公司”。
之前，无论是英伟达SHIELD还是神游发售的游戏，都使用出版社“江苏（凤凰）电子音像出版社有限公司”。

游戏大小	2.1 GB
游戏模式	
游戏人数	× 1-4
手柄支持	Nintendo Switch专业手柄
平台	Nintendo Switch
发行商	任天堂
类型	动作/冒险/家庭/多人
发售日	2019年12月10日
支持语言	简体中文
版号信息	出版单位：上海电子出版有限公司 运营单位：深圳市腾讯计算机系统有限公司 著作权登记号：电出字09-2019-031 版号：国新出审[2019]2990号 ISBN：978-7-498-06914-6 版权信息：© 2012-2019 Nintendo



9 10 21

ChineseNintendo

2019-12-09

在中国发售的任天堂游戏机和对应首日发售的中国版游戏。

ChineseNintendo
2019-12-09

根据基于中国的神游历史研究员的阅读结果，腾讯那篇介绍超级马力欧系列的文章有至少6处译名错误。

@云玩家本本子:
业余
（现已更正译名）

ChineseNintendo

2019-12-10

Repost Weibo

@Retro冷饭王:

#国行NintendoSwitch来了# 【任天堂国行主机发展史】

国行 Nintendo Switch 在今天正式发售，用这条视频回顾了任天堂各个时期的国行主机电视广告。希望这段视频能越做越长！ Retro冷饭王的微博视频

5 | 0 | 5

ChineseNintendo
2019-12-10

Repost Weibo

@Retro冷饭王:
#冷饭日报# 2007年12月10日的老新闻:
【任天堂代理为Wii中国区上市做好准备】

任天堂日前宣布将于2008年内在中国销售台式游戏机"Wii"。从任天堂在中国的合作伙伴iQue神游科技处获悉，该公司已经开始着手Wii在中国的上市工作,未来Wii将会在多种渠道中销售。

iQue神游科技是任天堂于2002年以对等方式与美籍华人颜维群一起投入包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产成立的合作公司，主要负责任天堂产品在中国营销。

神游科技有关负责人表示，目前Wii已经通过国家有关部门的审批，公司正在着手Wii在中国的上市工作。此前有消息人士称,由于家用游戏机涉及文化产业,国家对此审批严格,短期内市场很难开放，包括微软XBOX与索尼PS系列等游戏机均未通过审核.对此神游方面表示并不知情。

此前任天堂已经透过与神游科技的合作，在中国销售包括iQueGBA、iQueDSL等任天堂的全系列掌上游戏机。其在中国的主要渠道为综合百货店的游戏专柜。神游有关负责人表示，由于Wii与此前销售的掌上游戏机的消费人群更广，所以未来Wii将会在中国采取多渠道的销售方式。在海外市场Wii已开进包括Bestbuy在内的3C卖场销售。

今年三月iQue神游科技也曾对外透露，公司将在年内引入家用游戏主机Wii，与主机同时引进的还有数款游戏大作，价格将会低于市场的"水货"。

原新闻链接：任天堂代理为Wii中国区上市做好准备

1 0 3

ChineseNintendo

2019-12-10

Repost Weibo

@打电动的剁剁子:
历代国行《马力欧》的logo。

iQuePlayer:
《神游马力欧》
《纸片马力欧》

iQueGBA:
《超级马力欧世界》
《超级马力欧2》

iQueDS:
《New超级马力欧兄弟》
《神游马力欧DS》

iQue3DS:
《超级马力欧3D乐园》

NintendoSwitch:
《新 超级马力欧兄弟U 豪华版》

大家的第一款中文马力欧游戏是什么呢

ChineseNintendo

2019-12-11

Repost Weibo

@打电动的剁剁子:
腾讯Nintendo Switch包装内的小纸片，错将“桃花公主”写成了“碧琪公主”，将“酷霸王”写成了“库巴”。

拜托，认真一点可以吗?

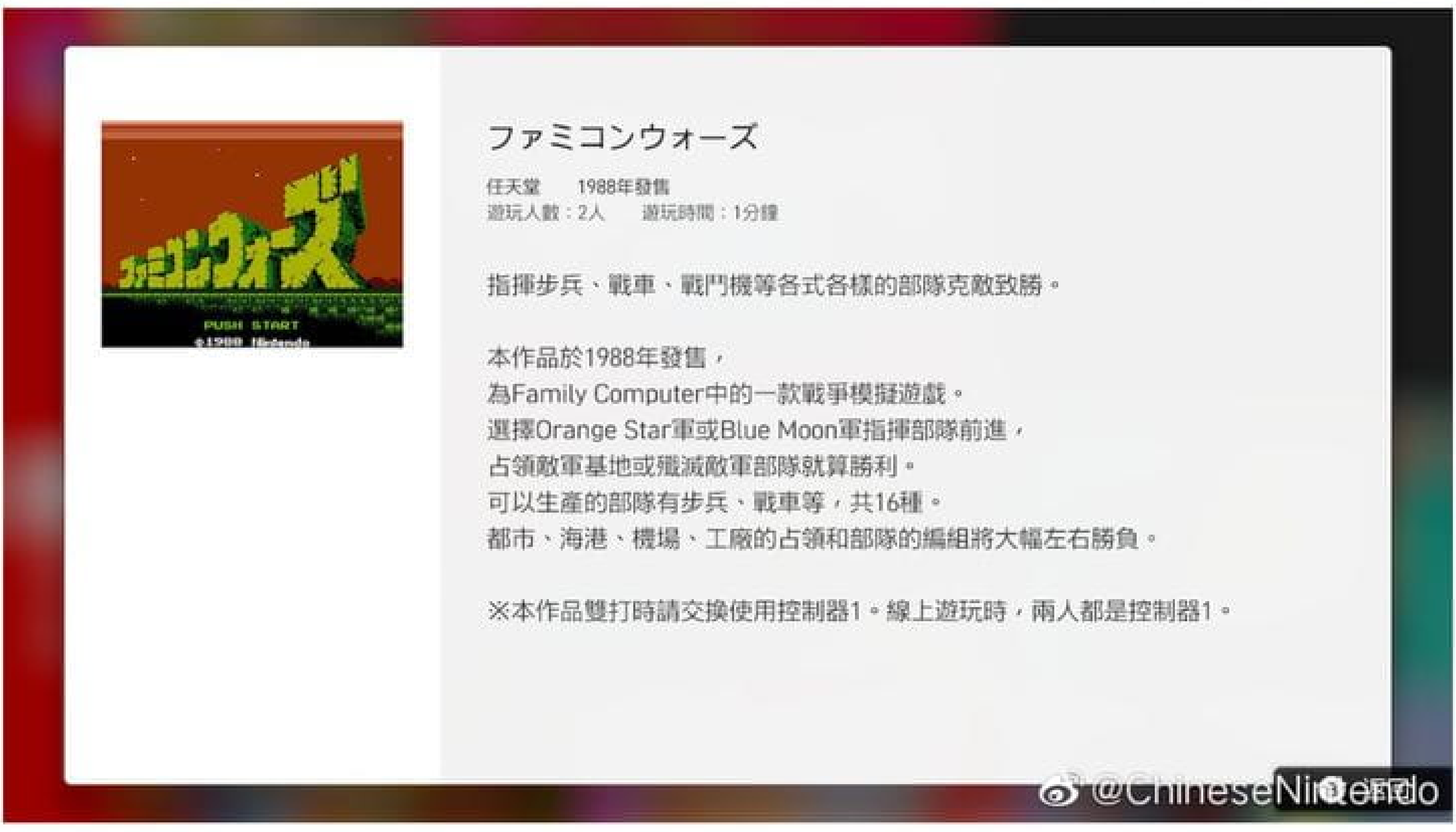
（图转群）

3 3 3

ChineseNintendo

2019-12-13

Nintendo Switch Online游戏Famicom Wars介绍中，第一行动军被命名为"Orange Star"（橙星）。游戏内实际日文文本和iQue GBA游戏《陆海空大战》都使用的是"红星"。



ChineseNintendo
2019-12-15

神游机《马力欧卡丁车》的第一版本内部文件名错误写为了“马力欧塞车”和“马力欧赛车操作指南”。
该错误在后续更新中修正。
面向玩家显示的文字均为正确的“马力欧卡丁车”

--来自Jhynjhiruu的发现

ChineseNintendo
2019-12-16

截止北京时间12月17日上午4:49的中国大陆、中国香港、中国台湾Nintendo Switch e商店。

ChineseNintendo

2019-12-20

过往的任天堂硬件在中国销量：
神游机：0.8～1.2万台
iQue GBA系列： ＞50万台
iQue DS系列： ＞30万台
iQue 3DSXL：＞1万台

来源：《记录》第17期：神游中国（上）
（文章未提供销量数据源）

ChineseNintendo
2019-12-21

Repost 查看图片

@NS新闻速报:
台湾商家的同捆促销：NS和免治马桶一起卖，蹲好蹲满组合。

6 3 11

ChineseNintendo
2019-12-25

Repost Weibo

@知任CHS:
"不光是圣诞老人才可以钻进烟囱，你也可以，请进吧。"——小屋主人

1 0 3

ChineseNintendo
2019-12-26

Repost Weibo

@知任CHS:
#游戏史上的今天#
16年前的今天，《马力欧卡丁车》（马力欧卡丁车64）在中国发售。（2003年12月25日）

03.12.25

马力欧卡丁车系列作为美日最受欢迎的赛车类游戏代表，早已获得全球游戏迷们的认可，熟悉的游戏明星们将在妙趣横生的赛场上带给你圣诞节的第一份游戏大餐！

马力欧卡丁车 ™ © 1996-2004 Nintendo © 2004 iQue

美日销量最高的赛车游戏

别以为快一点就了不起，更别以为壮一点就能横行赛场，马力欧、路易吉、桃花公主、酷霸王、森喜刚、耀西・・・众多超级明星齐齐亮相、各显绝技！海滨、山谷、鬼屋・・・数十条别出心裁的赛道，将使你和朋友们永远无法停止大笑！

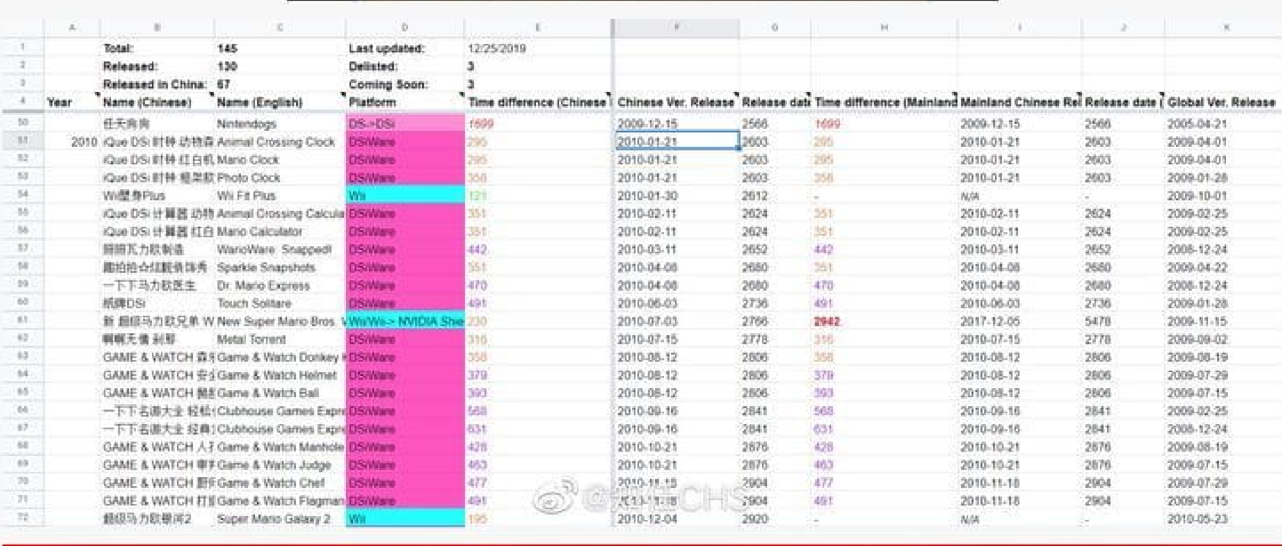
ChineseNintendo
2019-12-26

Repost Weibo

@知任CHS:
任天堂在过去10年中发售了多少款中文游戏？根据中、美、英等国任天堂中文区历史爱好者共同参与制作的表格，我们有了以下发现：
2010年1月1日～2019年12月26日期间，由任天堂/神游科技参与制作/发行/本土化的游戏达到了96款！这96款游戏中的52款（占54%）都是在2016年以后发售的。
其中：
DSiWare（iQue DSi创软）29款；
3DS游戏15款；
Wii游戏（含英伟达SHIELD移植作）8款；
智能设备游戏 8款；
Switch游戏 37款。
（加起来是97款，因为宝可梦大探险/宝可梦探险寻宝是双平台游戏）

96款游戏中，33款仅对应简体中文，7款仅对应繁体中文，其余56款均同时支持简繁中文。

在中国大陆正式发售的游戏有37款：
（全部的DSi创软+iQue 3DSXL内置的两款马力欧+5款英伟达SHIELD移植作+腾讯NintendoSwitch的新超级马力欧兄弟U豪华版）



2　1　3

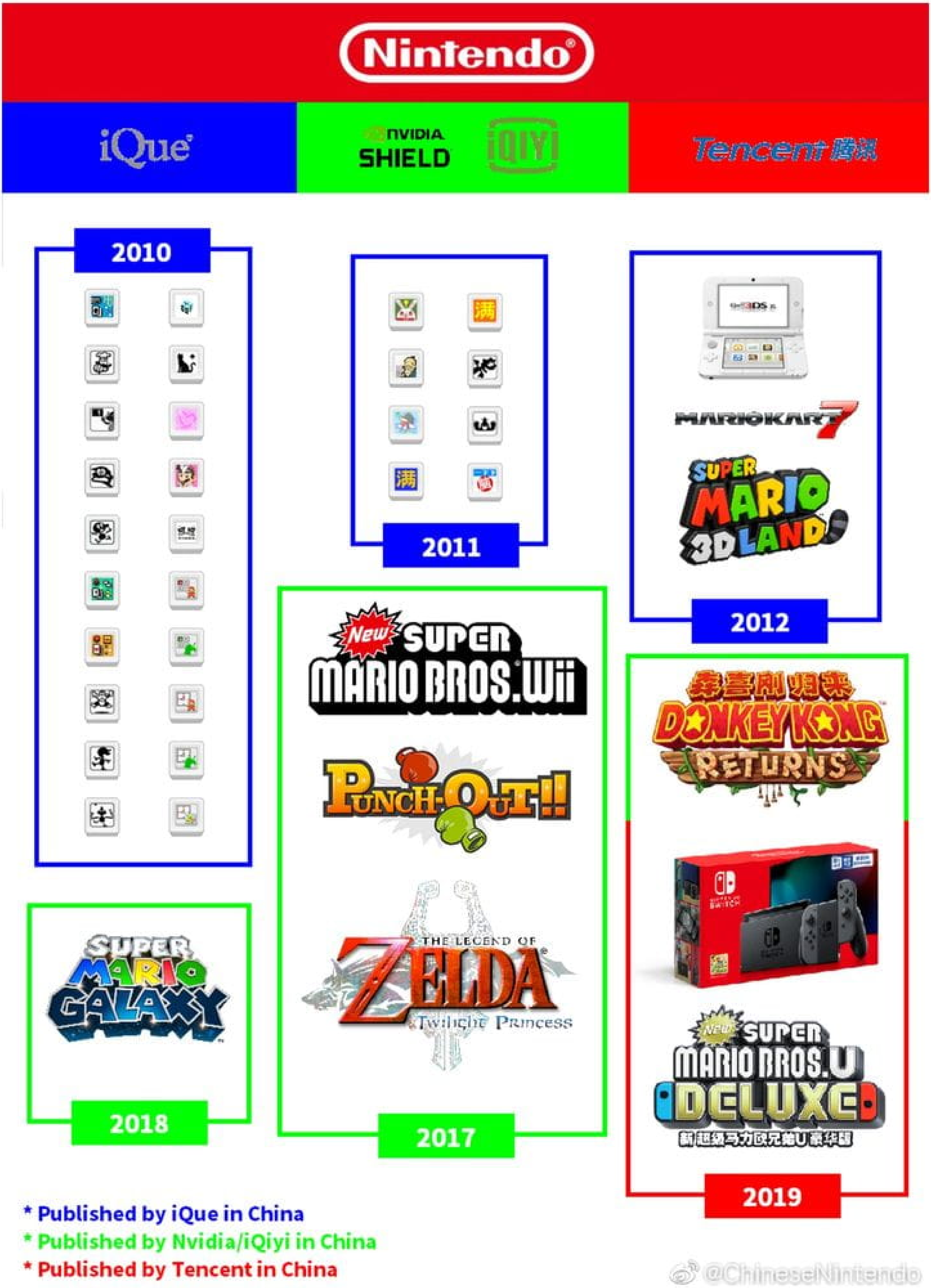
ChineseNintendo
2019-12-28

在中文版《纸片马力欧：超级贴纸》中，关卡"这儿那儿山丘"的密码被修改为9958，而并非日本和欧美版本的4123。其原因是绿奇诺比奥的提示被修改为了"救救我吧"，而这一词组在普通话和粤语中的发音均和"九九五八"相近。

ChineseNintendo

2019-12-31

2010年代所有在中国大陆发售的任天堂开发的硬件和软件。



ChineseNintendo
2020-01-01

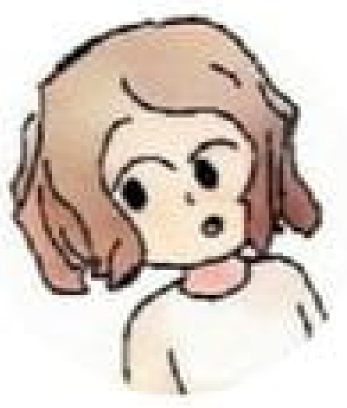
2020年是中国生肖中的鼠年。
上一个鼠年是2008年，这一年在神游历史中是不幸的一年。
这是神游机发售（2003）以来第一个没有任何任天堂游戏在中国大陆正式发售的一年。

命运不幸的神游Wii也被认为是在这一年死在了游戏机禁令下。
许多神游Wii游戏，直到被重新制作为繁体中文版游戏在中国香港/中国台湾地区发售，甚至登录英伟达SHIELD才重见天日。

神游科技的建立者 颜维群博士也被认为是在那一年离职。和他一起离开的是很多有天分的、本来怀揣理想的、却被现实“备受折磨最后失望”的神游员工们。

ChineseNintendo
2020-01-05

CebolaBros64：@ChineseNintendo ，请问你知道有Tomodachi Life中文化的计划吗？在游戏文件里面找到了中文文字转语音系统的遗留。



Cebola @CebolaBros64 · 4h

@chinesenintendo Do you know anything about plans of a Tomodachi Life release in Chinese speaking territories? There appears to be leftovers of a Chinese TTS voice in the game's files

C:\TCRF Research\Tomodachi TCRF Research\eur\libNTTS\header_LZ.decomp.bin - Notepad++

Arquivo Editar Localizar Visualizar Formatar Linguagem Configurações Ferramentas Macro Executar Plugins Janela ?

header_LZ.decomp.bin

```
<NUANCE>
<VERSION>NUAN_1.0</VERSION>
<HEADER>
  <BROKERSTRING>pipeline/Chinese Mandarin/tian-tian/16/bet2/text/pcm</BROKERSTRING>
  <PRIORITY>3102</PRIORITY>
  <PARAMETERS>
    <language>Chinese Mandarin</language>
    <langcode>MNC</langcode>
    <langid>31</langid>
    <langversion>5.2.3.12030</langversion>
    <nativetypeofchar>utf-16</nativetypeofchar>
    <voice>Tian-Tian</voice>
    <voiceversion>5.2.3.12045</voiceversion>
    <gender>Female</gender>
    <age>Adult</age>
    <fecfg>cfg1</fecfg>
    <noclmset>enu,eng</noclmset>
    <fedataprefix></fedataprefix>
    <fedatapackaging>clc</fedatapackaging>
    <fevoice>Tian-Tian</fevoice>
    <frequencyhz>16000</frequencyhz>
```


1 1

C:\TCRF Research\Tomodachi TCRF Research\eur\libNTTS\header_LZ.decomp.bin - Notepad++

Arquivo Editar Localizar Visualizar Formatar Linguagem Configurações Ferramentas Macro Executar Plugins Janela ?

header_LZ.decomp.bin


```
<NUANCE>
<VERSION>NUAN_1.0</VERSION>
<HEADER>
  <BROKERSTRING>pipeline/Chinese Mandarin/tian-tian/16/bet2/text/pcm</BROKERSTRING>
  <PRIORITY>3102</PRIORITY>
  <PARAMETERS>
    <language>Chinese Mandarin</language>
    <langcode>MNC</langcode>
    <langid>31</langid>
    <langversion>5.2.3.12030</langversion>
    <nativetypeofchar>utf-16</nativetypeofchar>
    <voice>Tian-Tian</voice>
    <voiceversion>5.2.3.12045</voiceversion>
    <gender>Female</gender>
    <age>Adult</age>
    <fecfg>cfg1</fecfg>
    <noclmset>enu,eng</noclmset>
    <fedataprefix></fedataprefix>
    <fedatapackaging>clc</fedatapackaging>
    <fevoice>Tian-Tian</fevoice>
    <frequencyhz>16000</frequencyhz>
    <voicemodel>bet2</voicemodel>
    <reduction></reduction>
    <coder></coder>
    <bitrate></bitrate>
    <overheadframes></overheadframes>
    <audiooutputmimetype>audio/L16;rate=16000</audiooutputmimetype>
    <audiooutputsamplebits>16</audiooutputsamplebits>
    <bet2voicequality>med</bet2voicequality>
    <tokentnnumframesinblock>50</tokentnnumframesinblock>
  </PARAMETERS>
  <OBJECTS>
    <AUDIOFETCHER>audiofetch</AUDIOFETCHER>
    <DCTEG>dcteg</DCTEG>
    <DOMAINMNGR>domain_mngr</DOMAINMNGR>
    <FE_DCTLKP>fe/fe_dctlkp</FE_DCTLKP>
    <FE_DEPES>fe/fe_depes</FE_DEPES>
    <FE_UDWL>fe/fe_udwl</FE_UDWL>
    <INET>inetspi</INET>
    <PHONMAP>phonmap</PHONMAP>
  </OBJECTS>
  <COMPONENTS>
    <COMPONENT>xcoder</COMPONENT>
    <COMPONENT>ttt/re</COMPONENT>
    <COMPONENT>pp/text</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_wordseg</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_initlingdb</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_promptorth</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/tokentn</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_abbrtn</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_puncsptn</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_oneword</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_pos</COMPONENT>
    <COMPONENT>fe/fe_hmogrph</COMPONENT>
```

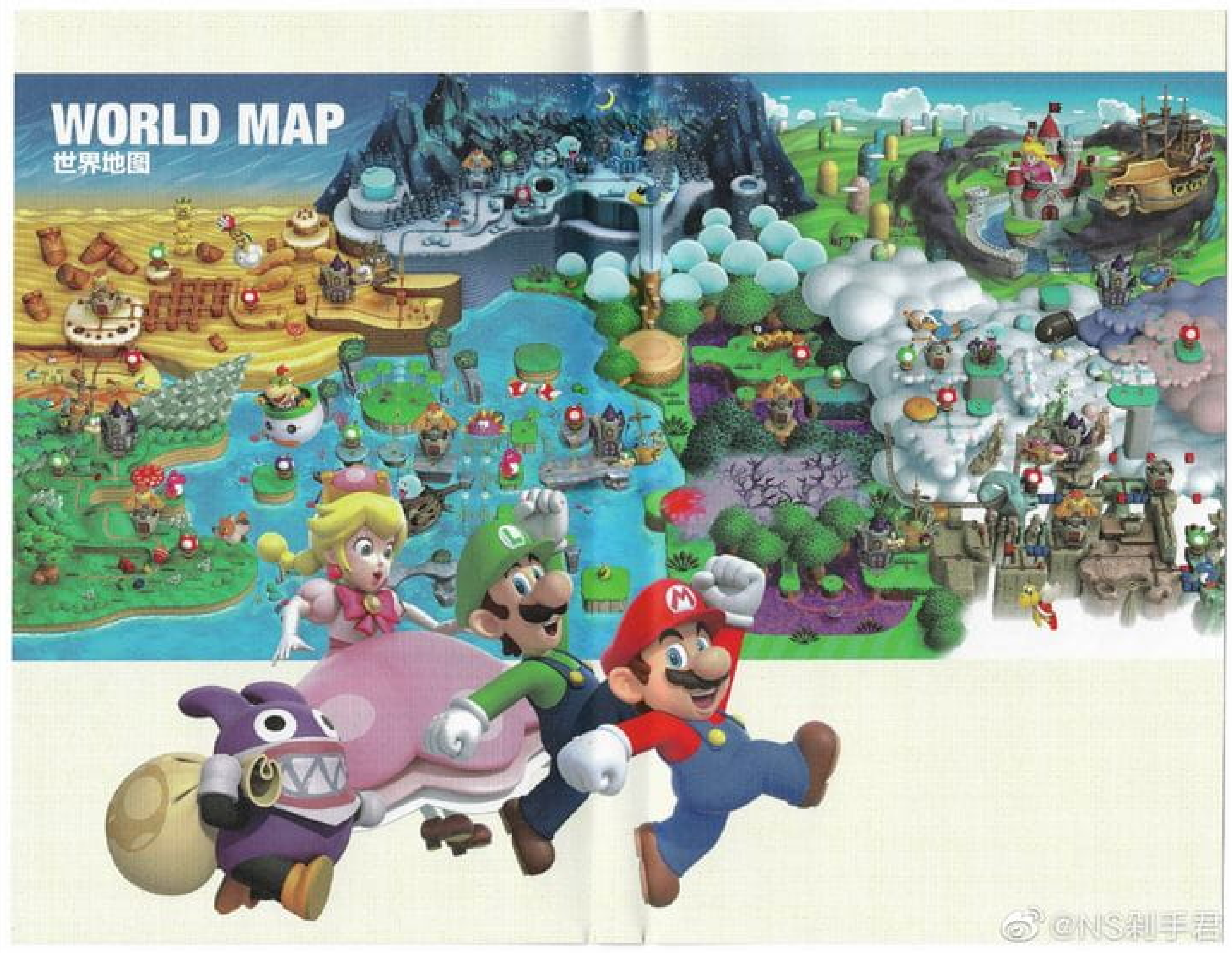

eXtensible Markup Language file

ChineseNintendo

2020-01-16

Repost Weibo

@打电动的剁剁子:
国行Nintendo Switch™实体卡带《新 超级马力欧兄弟U 豪华版》封面及内附小纸片高清图。



NINTENDO SWITCH

软件产品须知

FAA-HAC-CHN-C0

使用前请在主页菜单下的 ☼（设置）→［支持］中的［安全使用须知］的注意事项，请务必仔细阅读并遵守其内容。

使用说明：本软件为 Nintendo Switch 游戏机专用。您需将游戏卡插入游戏卡槽并按照 Nintendo Switch 游戏机系统指引进行操作。您亦可访问 Nintendo Switch 官方支持页面 (https://www.nintendoswitch.com.cn/support/) 获得更详细的使用信息。

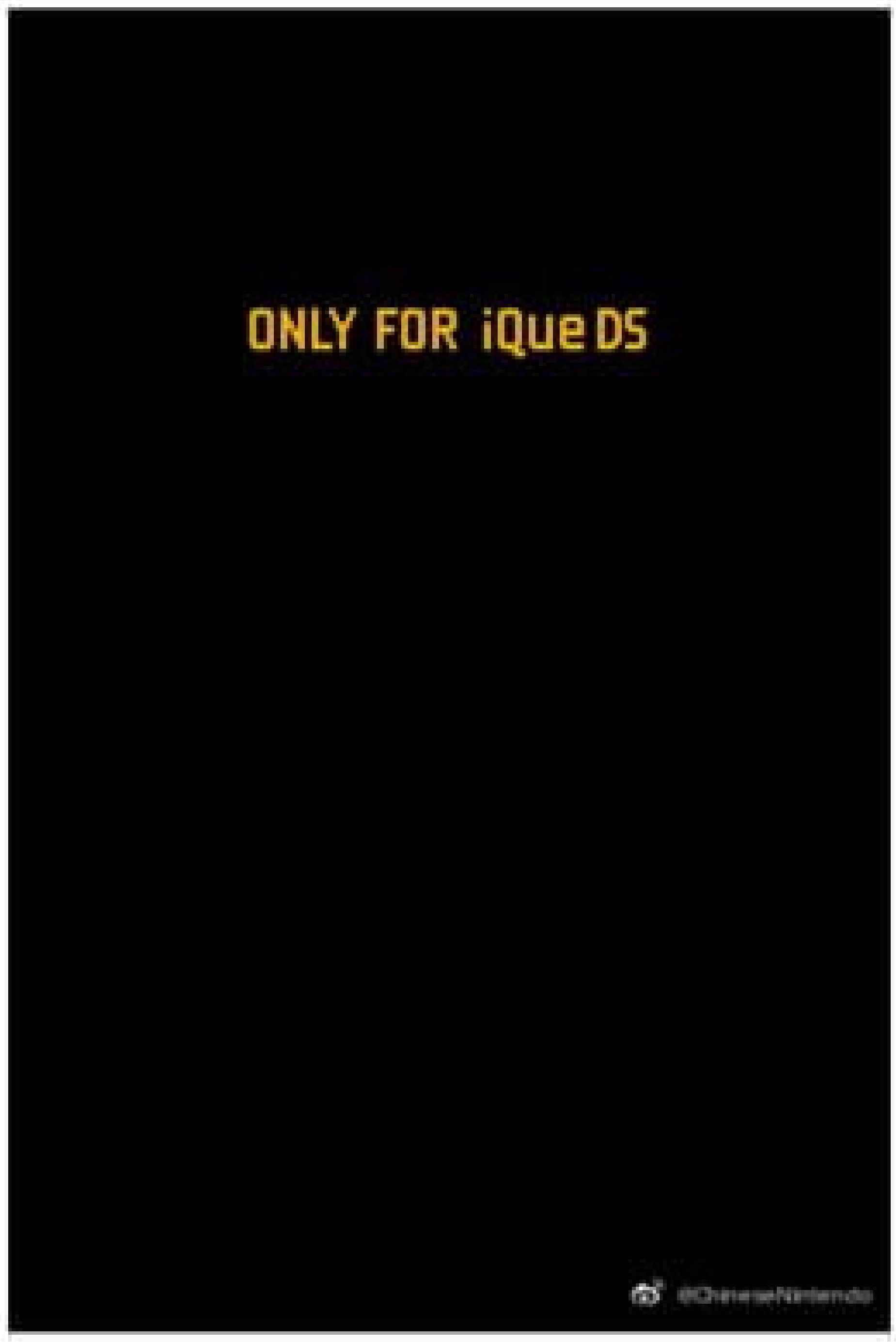
⚠ 警告－癫痫发作

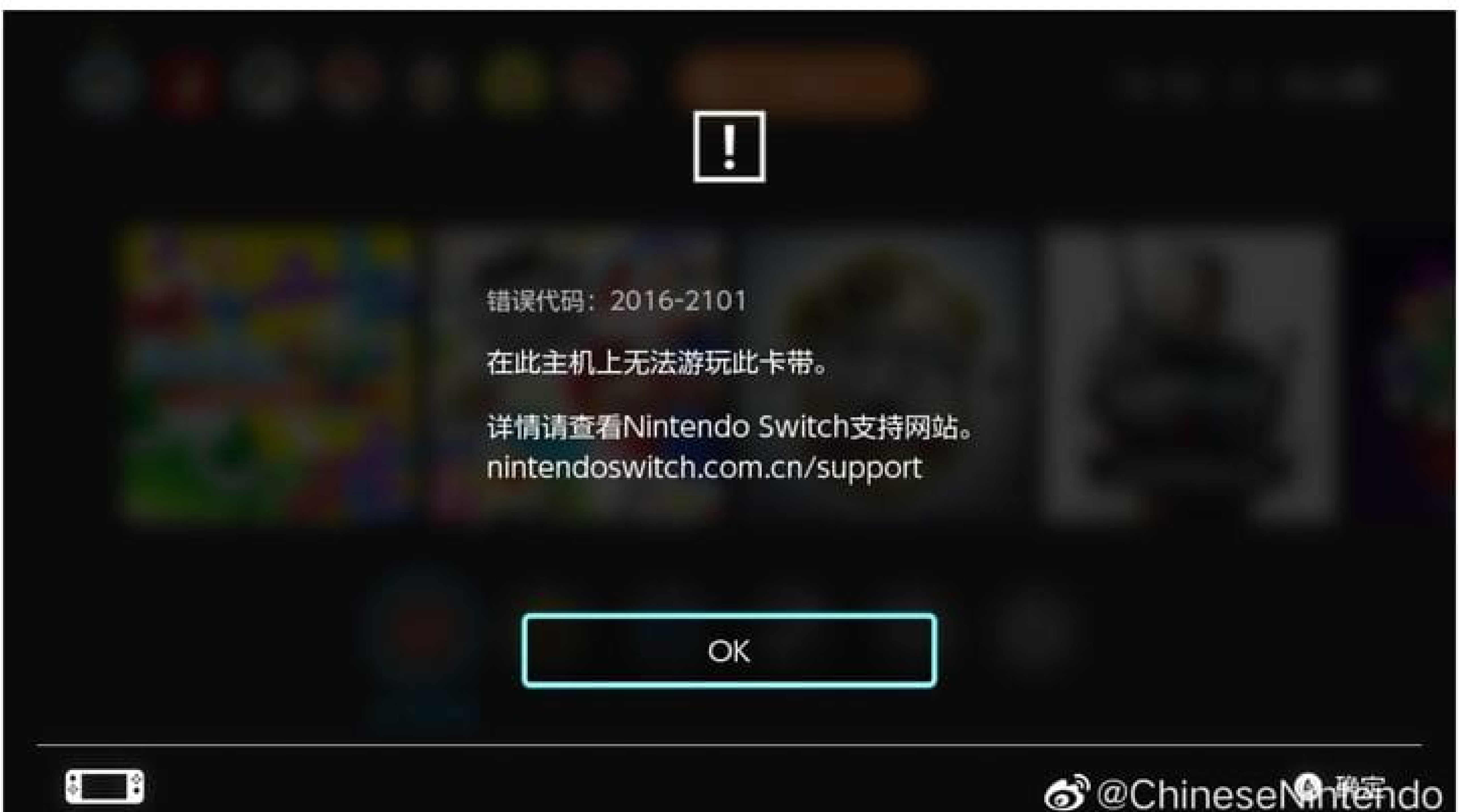
- 一些人（大约每4000人中有1人）可能会因闪光或图案引发癫痫发作或晕厥，这可能发生在他们看电视或玩电子游戏时，即使他们以前从未发作过癫痫。
- 任何有过癫痫发作、丧失知觉或其他与癫痫相关的症状者，都应在玩电子游戏前咨询医生。
- 未成年人玩电子游戏时，监护人应在一旁监督。如果您或您监护的未成年人出现以下症状，请停止游戏并咨询医生：
  - 惊厥
  - 视力改变
  - 眼球或肌肉抽搐
  - 不自主运动
  - 丧失知觉
  - 定向障碍
- 为了降低玩电子游戏时癫痫发作的可能性：
  - 尽可能远离屏幕。
  - 在可用的最小的电视屏幕上游玩。
  - 请勿在疲劳或需要睡眠时游玩。
  - 在光线充足的地方游玩。
  - 每小时休息10到15分钟。

ChineseNintendo

2020-01-19

在全球版任天堂游戏机上玩中国版游戏卡带：
2005年 2020年





ChineseNintendo

2020-01-26

巨星马力欧重回上海

2004年01月21日08:07 上海青年报

那个在电视屏幕上蹦蹦跳跳的小胡子水管工至今令人记忆犹新。这个十多年前风靡一时、吸引了无数大人小孩的卡通形象———全球游戏界的首席明星马力欧将在今年春节以全新的姿态出现在上海。

这次重返中国的马力欧与此前的“蘑菇小子”相比可谓旧貌变新颜：游戏画面变成了真三维立体设计，马力欧的形象和场景表现更为逼真，操作者能从不同的角度进行切换。马力欧的冒险历程也更惊险、曲折、离奇，更富于趣味性。在新年期间举行的“iQue新春联赛”上，巨星马力欧将陪伴大人小孩度过一个愉快的新年。

2 1 13

ChineseNintendo

2020-01-26

"这个春节，让iQue另类你的狂欢"

另外，我的头像来自神游机中未使用的新年庆祝图片，而且好像已经一年没有更换了……

ChineseNintendo
2020-01-28

最近的更新。 查看图片

@ChineseNintendo:
近日，神游机研究维基 iquebrew.org 遭到恶意修改。所有英文游戏名称被篡改为了"Toilet" （厕所）。

目前恶意篡改者的账号已被永久封禁，被恶意篡改的文章也已经恢复正常。

网页链接

Revision as of 05:05, 30 January 2019

Released Games (14)

Title	Chinese title	Literal translation	Release date	Game CID	Manual CID
Toilet	水上摩托	Motorcycling on Water	November 17, 2003	51011	51019
Toilet	星际火狐	Interstellar Fire Fox	November 17, 2003	41011	41019
Toilet	马力欧医生	Dr. Mario	November 17, 2003	61011	61019
Toilet	神游马力欧	iQue Mario	November 17, 2003	11011	11019
Toilet	塞尔达传说-时光之笛-	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	November 17, 2003	21011	21019
Toilet	马力欧卡丁车	Mario Kart	December 25, 2003	52011	52019
Toilet	F-Zero X 未来赛车	F-Zero X Future Racing	February 25, 2004	52021	52029
Toilet	耀西故事	Yoshi Story	March 25, 2004	11021	11029
Toilet	纸片马力欧	Paper Mario	June 8, 2004	21021	21029
Toilet	罪与罚-地球的继承者-	Sin and Punishment: Successor of the Earth	September 25, 2004	41021	41029
Toilet	越野摩托	Off-road Motorcycling	June 15, 2005	51021	51029
Toilet	任天堂明星大乱斗	Nintendo Stars Great Melee	November 15, 2005	12011	12019
Toilet	组合机器人	Combination Robot	May 1, 2006	21051	N/A
Toilet	动物森林	Animal Forest	June 1, 2006	21041	N/A

Cancelled Games (2)

Title	Chinese title	Literal translation	Planned release date	Game CID	Manual CID
The Legend of Zelda: Majora's Mask	塞尔达传说-魔力面具-	The Legend of Zelda: The Magical Mask	2004/2005?	21031 (not on CDS)	N/A
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Traditional Chinese)	塞爾達傳說：時光之笛	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	2006	21061	N/A

ChineseNintendo

2020-01-31

iQue DS Lite 说明书中提及到可以使用"iQue专用网络"进行GBA游戏的多人模式。目前并不清楚该专用网络指的是什么。有一种猜测可能是神游的NC卡。

电源关闭后有关机残影存在。

- 电源关闭后有可能会存在残影。这种残影不会损害您的iQue DS Lite，并且会很快消失。

在运行iQue GBA游戏卡时，无法进行多人游戏。

- iQue DS Lite不兼容iQue GBA游戏卡的多人游戏模式，建议使用iQue专用网络服务进行iQue GBA的多人游戏模式。

如果经过上述检查调整之后，您的iQue DS Lite还是无法正常工作，请访问神游科技（中国） 有限公司网站（www.iQue.com）的服务支持或拨打客服热线（86-512）62883599。

25

ChineseNintendo
2020-01-31

《神游马力欧》与《塞尔达传说：时光之笛》部分角色信息。

ChineseNintendo

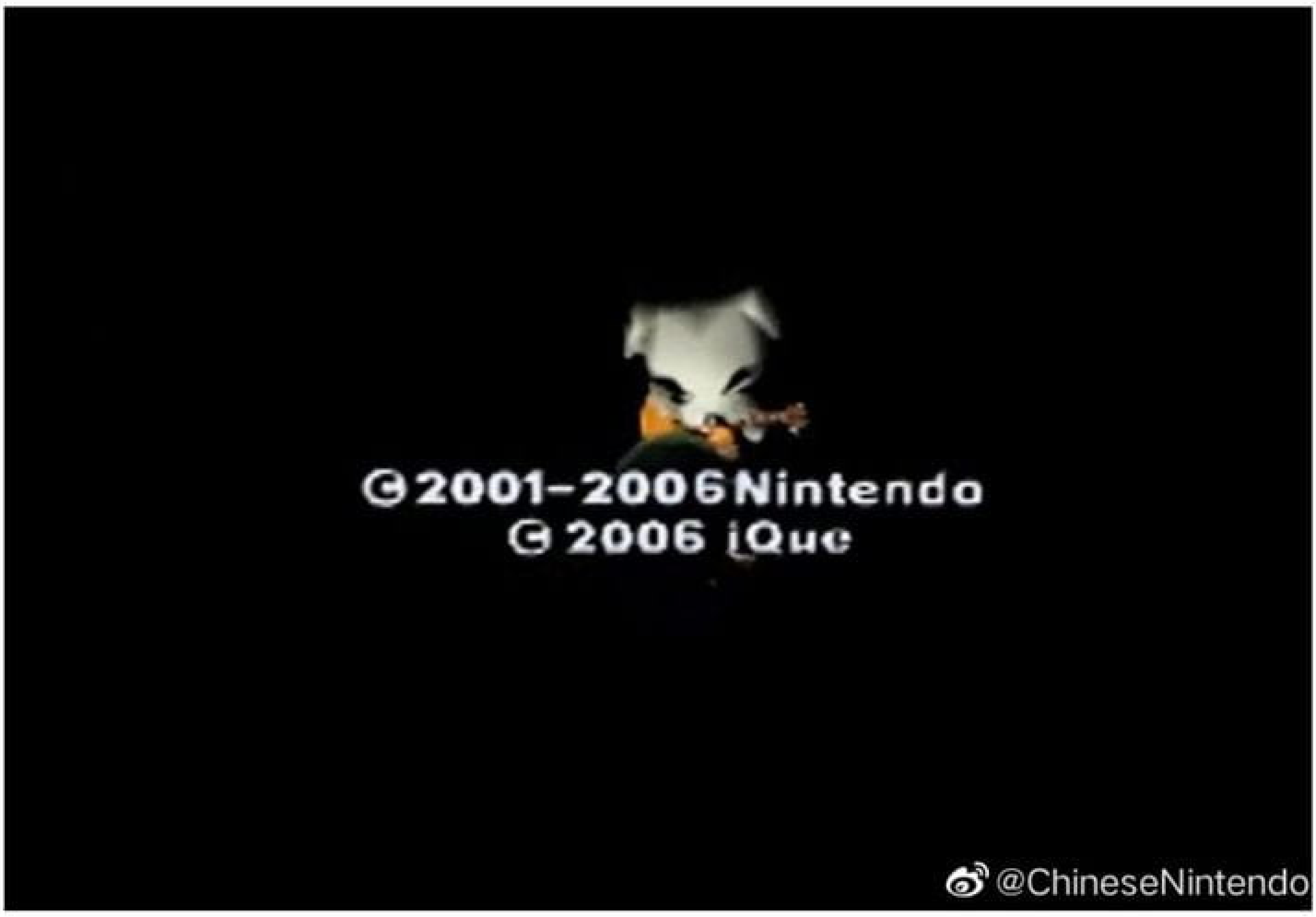
2020-02-02

神游机《纸片马力欧》制作人员名单。
由Hednisk录制。

可以在评论区里面观看原视频。 ChineseNintendo的微博视频

ChineseNintendo
2020-02-03

2006年发售的《动物森林》才是这一系列的首次中文化。
请大家不要忘记。



33 5 55

ChineseNintendo

2020-02-05

我对于任天堂在中文地区宣传《集合啦！动物森友会》是“首次中文化”的事实也提供了批评。但可惜，知道的人并不是很多。

@NS新闻速报:

那我就来好好说说任天堂为何蠢:

NS上几千个游戏一起让网友投票，那么有三个游戏的云存档需求肯定是最强烈的。

宝可梦，Splatoon，动森。

巧了，这三个大家需求最强烈的游戏都不支持云存档。机器哪天丢了就是没了，宝可梦消失，段位消失，小岛爆炸。 （宝可梦马上就有Home了，还好点）

宝可梦和Splatoon，官方是因为担心玩家通过云存档“作弊”，就关闭了相关功能。

1. 为何要把玩家当贼防?

2. 针对这两个游戏，是否有更合理的云存档解决方案来防止“作弊”呢？例如设置云存档的上传时间间隔（1-2个月一次）。

3. 你关闭云存档是防止了正版玩家“作弊”，那些魔法师不照样改的飞起，你任天堂防不住他们，在这对正版玩家限制这么多还有啥意义。

动森嘛，当然我也理解这是由于“本地8人一岛”的机制，让动森的存档不能跟随账号，只跟随主机。从而造成了既不能云存档，也不能机器间转移存档的问题。

那任天堂就要想办法去解决啊。

把小岛的存档整体上传到一个服务器很难吗?

网络这块实在做不到的话，系统层面上能不能更新整机搬家的功能呢?

最后我说一句，对任天堂爱的越深的人，才会更清楚的知道它有哪些毛病。

无脑的袒护毫无意义，指出来了说不定之后还有可能去改进。

Shenziqi8888 铁粉：不喜欢任天堂就别当ns速报，研发团队的一点错误就要上升到“任天堂蠢”的层面，这带节奏的方式，你是索狗吗?

7分钟前

回复 | 1

回复@Shenziqi8888:

同时转发到我的微博

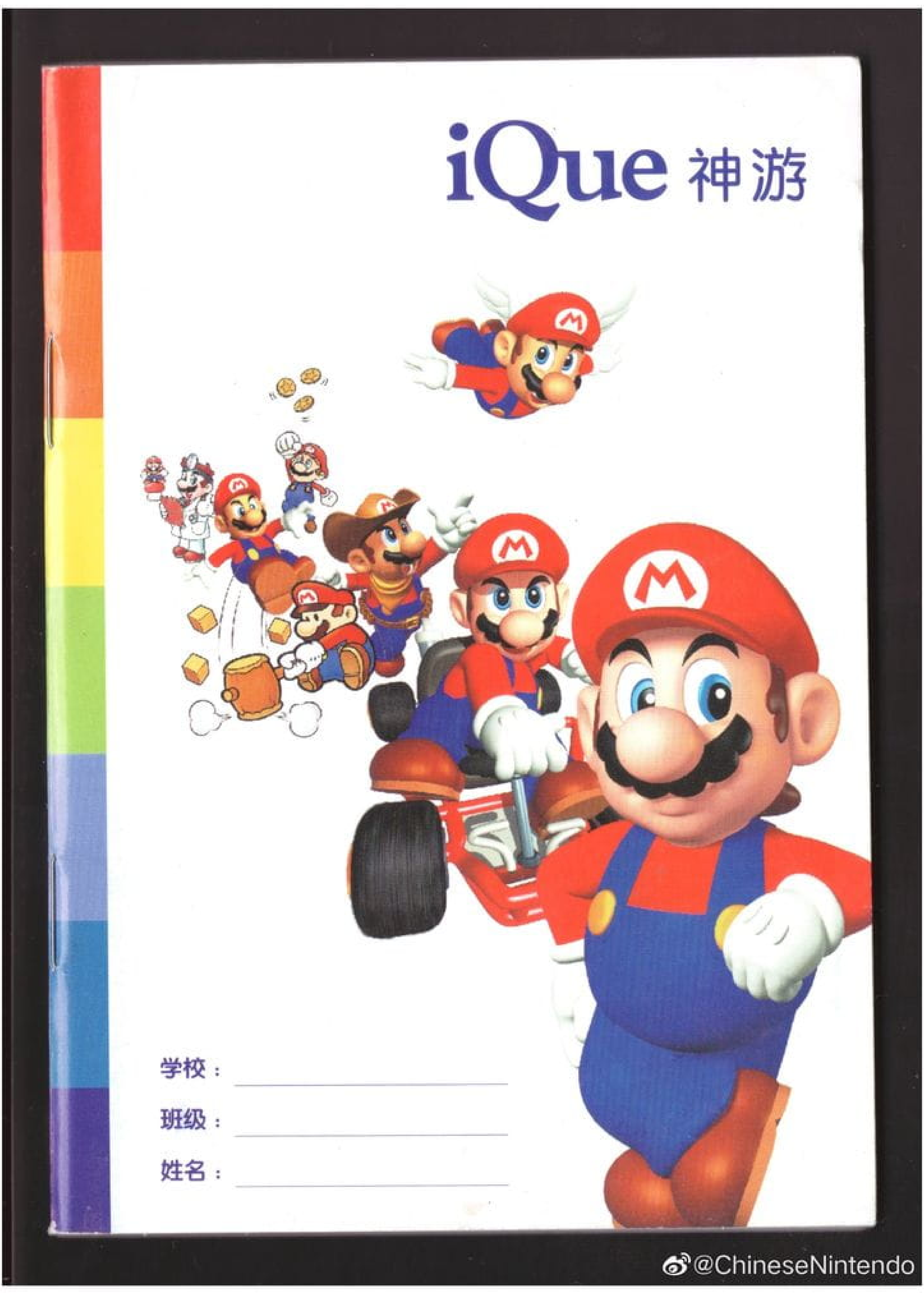
评论

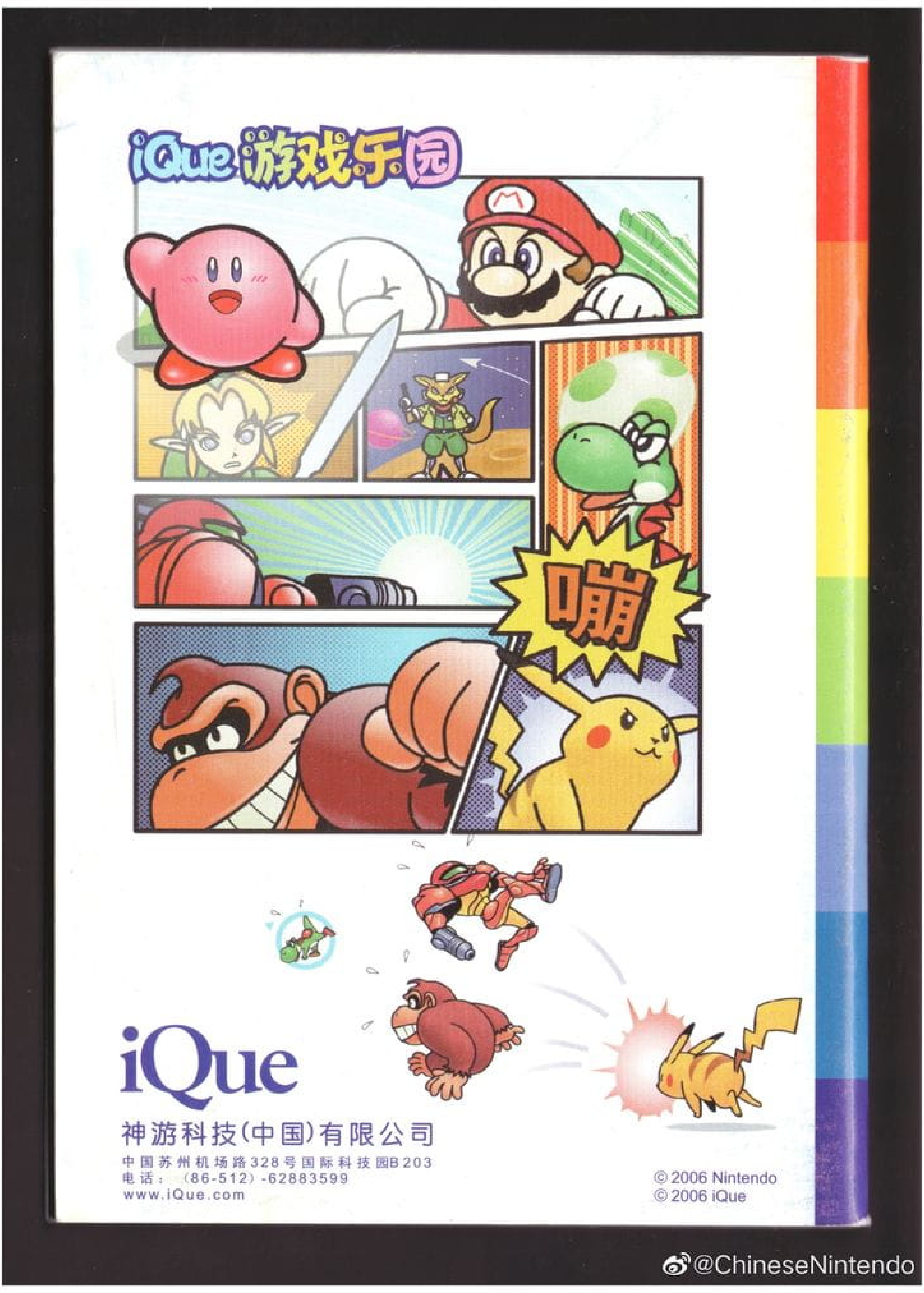
9 3 20

ChineseNintendo
2020-02-21

神游科技的游戏与它们对个人成长的贡献。
来源是神游的非卖品笔记本。

瓦力欧寻宝记	提高智力和探索能力
耀西岛	培养爱心、勇气、主动探索能力
超级马力欧2	培养细心和耐心
超级马力欧世界	培养信心、耐心
密特罗德——零点任务	锻炼勇气和耐心
瓦力欧制造	提高反应速度
零点任务融合	锻炼勇气和耐心
神游马力欧	培养细心和耐心
任天堂明星大乱斗	提高反应速度、耐心
星际火狐	锻炼三维空间感
水上摩托	提高手脑协调性
纸片马力欧	提高社会交往能力
马力欧医生	提高统筹能力
未来赛车	锻炼三位空间感
塞尔达传说时光之笛	提高逻辑推理能力
耀西故事	培养细心和耐心
马力欧卡丁车	提高手脑协调性
罪与罚地球的继承者	锻炼三维空间感
动物森林	提高社会交往能力
塞尔达传说——魔力面具	培养逻辑推理能力
组合机器人	提高社会交往能力
摸摸瓦力欧制造	提高反应速度
摸摸耀西——云中漫步	培养细心和耐心
直感一笔	提高反应速度、统筹能力





ChineseNintendo
2020-02-22

如果在用户生日当天启动神游机
主界面上的"欢迎"会变成"生日快乐。"*
如果在2004年1月22日（猴年春节）启动神游机
主界面背景会变成"恭贺新禧"

*神游机系统的后续版本移除了添加用户生日的功能

ChineseNintendo

2020-02-26

Repost Weibo

@阿袋_Old_Bag_Jr:
任天堂在中国的几次"骗人"和"巧妙的不骗人"历史。
其实国行Switch在骗人历史上也就是毛毛雨，只不过赶上了网络时代。

1、神游机包装上"数百个游戏"，根本没实现，如果按照现在的标准足够骂到倒闭了。当然当时也很多人骂，但没有网络，骂不出声音，最后倒成了怀旧神器。
2、神游机官网承诺了一大堆即将推出的东西，网络联机什么的，全都烂尾了，按现在标准可以投诉一番。
3、神游在2007年访谈说更多游戏准备中，很快上市。最后证明从此以后停摆了两年，那些"更多游戏"的样卡在十几年后才浮出水面。
4、神游在2008年高调宣布、宣传神游Wii，主机和游戏都在宣传，然而蒸发。谁都知道错在谁那，但名义上是神游骗人。
5、台版Wii说明书里有游戏殿堂（VC），到最后没出。
6、国行Switch数周之内一定。当然谁都知道谁的错，但一告一个准。

相反，有几次巧妙的暗度陈仓或低调。

1、神游3DS自始至终名义上只有两个游戏，就算去掉名义上也就10几个游戏，情况比国行Switch惨几万倍。然而，神游从来没有许诺过3DS将来如何如何，他没有骗你，他从一开始官网就告诉你可以玩这两个游戏。不吹牛逼多重要。
2、香港任天堂在3DS中期，巧妙的发售了"初阶版3DS"，就是极其阉割版的日版3DS。这个机器没几个人买，但从此以后港任有了名义，可以肆无忌惮的走正规渠道代理日版游戏（贴标签），从而积累了大量的资金，为后来的爆发打下了基础。
3、任天堂从来没有承认过国行NDS可以运行国外卡带，但实质上的可行，让国行NDS（应该叫iDS）一段时间内席卷市场。
（更正，神游承认过，但不影响上述结论，那时候不锁区是正常现象。）

只能说，腾任，倒了八辈子霉。自己有原因，制度也有原因，任天堂也有责任，而环境本身也是重要的推力，因为十年前比这"欺骗"好几倍的事多了去了。

2 2 3

ChineseNintendo
2020-02-27

Repost Weibo

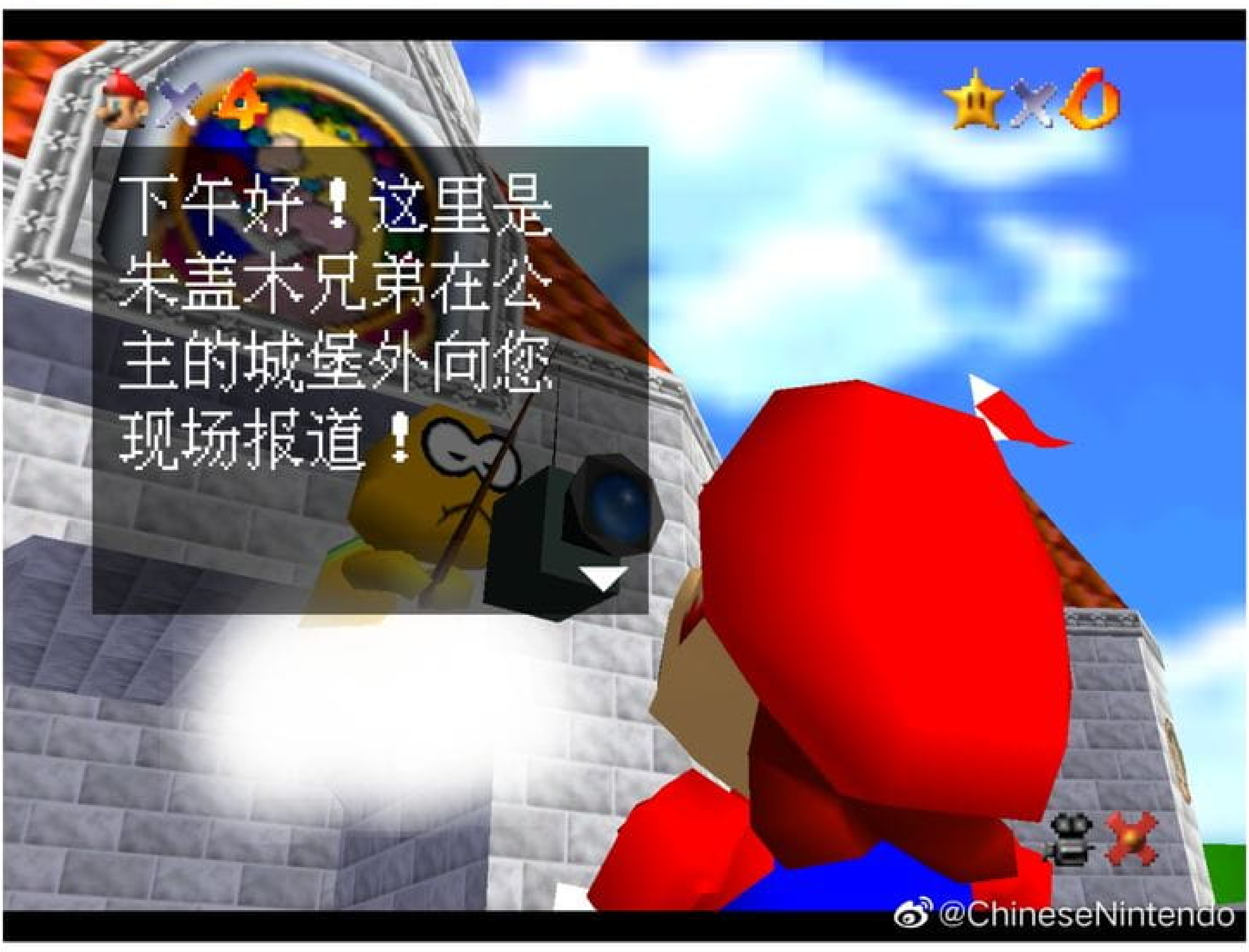
@打电动的剁剁子:
虽然阿港说《集合啦！动物森友会》，是动森的"首次中文化"，但其实这是不正确的，应该是"首次繁体中文化"才对。

14年前的2006年，专为国内市场定制的iQue Player神游机，就发售了简体中文版的《动物森林》。神游机的《动物森林》基于N64版，为国内玩家加入了中秋节等国内传统节日。

一起来看看当年的官方简体中文说明书吧~~

ChineseNintendo
2020-02-28

在《马力欧卡丁车8（豪华版）》的赛道“龙盘之路”中，墙壁上写有角色“朱盖木”的官方中文名。
这个官方简体中文名称由神游于2003年的《神游马力欧》推出，然而在从《马力欧网球ACE》开始，该译名不再被使用。



ChineseNintendo
2020-03-06

Repost Weibo

@LuigiUltra64:

19 1 7

ChineseNintendo

2020-03-07

Repost Weibo

@孙萌主音乐频率:

【@孙晔Gary 纵贯任天堂入华历程的声音】迄今为止参与任天堂相关项目最多、时间跨度最长的中国内地配音演员。从神游机、脑锻炼到国行NS、精灵宝可梦，纵贯游戏主机入华历程、与任天堂缘分匪浅的十余年！孙萌主歌迷会的微博视频

42 0 9

ChineseNintendo
2020-03-09

繁体中文版的《New 超级马力欧兄弟2 黄金版》内包含了未使用的简体中文翻译。翻译是完整的，但是所有DLC关卡中的马力欧均被错翻译为了"玛利欧"，可能因为这些DLC关卡并未在简体版本中发售。

ChineseNintendo

2020-03-11

3月10日（Mar 10）是马力欧之日。
这里是于2003年开始在中国发售的马力欧游戏亮点。
#MAR10Day#

8 7 11

ChineseNintendo

2020-03-12

部分在中国香港/台湾发售的Nintendo 3DS游戏可以在iQue 3DSXL上以简体中文运行。支持简体中文的游戏，在腰封、背面和正面左下角的语言标记为“中文”，而不支持的则是繁体中文。

图中游戏《马力欧卡丁车7》不支持iQue 3DSXL，而《塞尔达传说：时光之笛3D》支持。

ChineseNintendo
2020-03-12

部分在中国香港/台湾发售的Nintendo 3DS游戏可以在iQue 3DSXL上以简体中文运行。支持简体中文的游戏，在腰封、背面和正面左下角的语言标记为“中文”，而不支持的则是繁体中文。
图中游戏《马力欧卡丁车7》不支持iQue 3DSXL，而《塞尔达传说：时光之笛3D》支持。

ChineseNintendo
2020-03-14

国外有很多人依然在焦急地等待《马力欧卡丁车Wii》。

@NS新闻速报:
国行玩家欢天喜地的同时，还有一位等了一年多，还在默默哭泣的。

宝可梦大探险
1月25日 09:07 来自 微博 weibo.com

#宝可梦大探险# #鼠年大吉#
《宝可梦大探险》全体开发组成员祝大家鼠年快乐，心想事成！
祝自己拿到版号，早日公测！@Pokemon宝可梦

宝可梦大探险
2019-12-16 18:35 来自 微博 weibo.com

#宝可梦大探险# #宝可梦大探险今天公测了吗#
报告各位探险家，游戏众多新功能及玩法已开发完备，让我们一起期待版号的下发迎接公测吧！
在评论中预测《宝可梦大探险》正式公测的时间，从猜对的探险家里抽3个送正版宝可梦周边大礼包。
开奖日期：宣布公测日那天

2 5 5

ChineseNintendo

2020-03-14

病毒在我在的地区蔓延。我没有很多可以做的事情，所以我正在尝试记录每个在中国发售的游戏的ISBN信息。

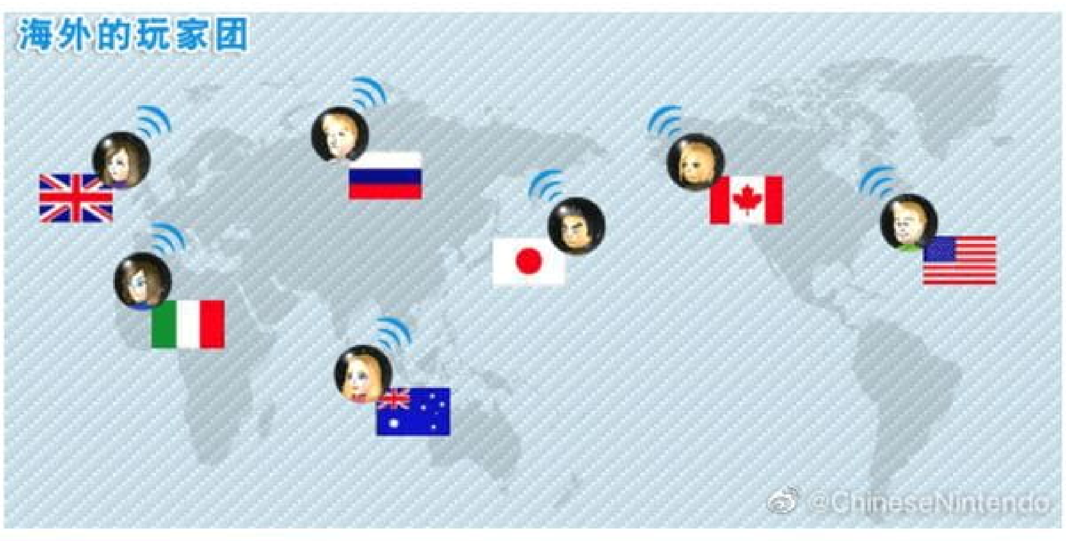
	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRR
1		Total:	147	Last updated:	3/13/2020	Simp		US: Americas, Asia Pacific, Middle East		
2		Released:	133	Delisted:	2	Tradit	edia	EU: Europe, Oceania		
3		Released in China:	67	Coming Soon:	2	Simplit	m	TW: Taiwan, Hong Kong, Macau		
4	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRI
20		Excitebike 64	N64->iQue Player	越野摩托	-	-	7-900381-62-7	025-2004-017	新出音管[2005]065号	-
21		Polarium	DS	直感一笔	-	-	7-900381-76-7	025-2005-011	新出音管[2005]222号	-
22		WarioWare: Touched!	DS	摸摸瓦力欧制造	-	-	7-900381-92-9	025-2005-011	新出音管[2005]313号	-
23		iQue Audiovisual Center	GBA	iQue影音中心	-	-	7-900381-68-6	?	?	-
24		Super Smash Bros.	N64->iQue Player	任天堂明星大乱斗	-	-	7-900381-67-8	025-2004-017	新出音管[2005]065号	-
25	2006	Yoshi Touch & Go	DS	摸摸耀西-云中漫步	-	-	7-900427-09-0	025-2005-019	新出音管[2005]486号	-
26		Metroid Fusion	GBA	密特罗德 融合	-	-	7-900427-08-2	025-2005-012	新出音管[2005]486号	-
27		Yoshi's Island - Super Mario Adva	GBA	耀西岛	-	-	7-900427-07-4	025-2005-012	新出音管[2005]486号	-
28		Super Mario World - Super Mario A	GBA	超级马力欧世界	-	-	7-900427-06-6	025-2005-012	新出音管[2005]486号	-
29		Kururin Paradise	GBA	[转转棒天堂]	-	-	978-7-900427-80-4	025-2005-021	新出音管[2006]052号	-
30		Kuru Kuru Kururin	GBA	[转转棒]	-	-	978-7-900427-79-8	025-2005-021	新出音管[2006]052号	-
31		Custom Robo	N64->iQue Player	组合机器人	-	-	7-900381-82-1	025-2004-017	新出音管[2006]052号	-
32		Animal Crossing	N64->iQue Player	动物森林	-	-	7-900427-30-9	025-2005-009	新出音管[2006]080号	-
33		*Densetsu no Stafy2*	GBA	[斯塔菲的传说2]	-	-	978-7-900427-24-3	025-2005-022	新出音管[2006]068号	-
34		Polarium Advance	GBA	[通勤一笔]	-	-	978-7-900427-26-7	025-2005-022	新出音管[2006]068号	-
35		*Densetsu no Stafy*	GBA	[斯塔菲的传说]	-	-	978-7-900427-40-3	025-2005-001	新出音管[2006]155号	-
36		DK: King of Swing	GBA	[摇摆森林]	-	-	978-7-900427-41-0	025-2005-001	新出音管[2006]155号	-
37		Advance Wars	GBA	[陆海空大战]	-	-	978-7-900427-39-7	025-2005-022	新出音管[2006]155号	-
38		Tomato Adventure	GBA	[番茄王国大冒险]	-	-	978-7-900427-38-0	025-2005-022	新出音管[2006]155号	-
39		Mario Kart: Super Circuit	GBA	[马力欧卡丁车 超级赛道]	-	-	978-7-900427-42-7	025-2006-001	新出音管[2006]155号	-
40	2007	Super Mario 64 DS	DS	神游马力欧DS	-	-	978-7900381-81-1	025-2005-011	新出音管[2006]052号	-
41		F-Zero Maximum Velocity	GBA	极速F-ZERO未来赛车	-	-	978-7-900427-23-6	025-2005-021	新出音管[2006]068号	-
42		Fire Emblem: The Binding Blade	GBA	[火焰纹章 封印之剑]	-	-	978-7-89500-100-8	025-2005-022	新出音管[2006]458号	-
43		Mario & Luigi: Superstar Saga	GBA	[马力欧与路易RPG]	-	-	978-7-[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
44		*Classic NES Series Collection*	GBA	[Famicom Mini Collection]	-	-	978-7-[illegible]-099-5	[illegible]	新出音管[2007]141号	-

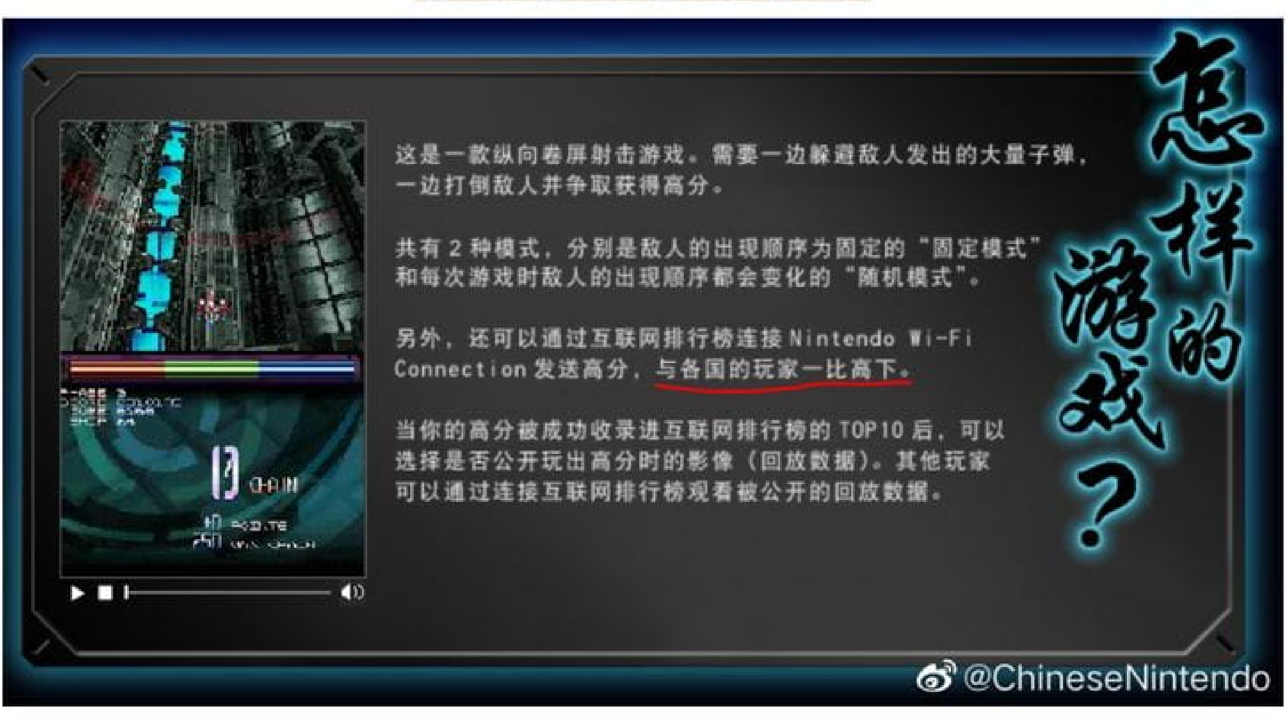
	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRR
1		Total:	147	Last updated:	3/13/2020	Simp		US: Americas, Asia Pacific, Middle East		
2		Released:	133	Delisted:	2	Tradit	edia	EU: Europe, Oceania		
3		Released in China:	67	Coming Soon:	2	Simplit	m	TW: Taiwan, Hong Kong, Macau		
4	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRR
60		Sparkle Snapshots	DSiWare	趣拍拍立体照片秀	-	-	?	?	?	-
61		Dr. Mario Express	DSiWare	一下下马力欧医生	-	-	978-7-89500-195-4	025-2009-012	新出审字[2010]110号	-
62		Touch Solitaire	DSiWare	纸牌DSi	-	-	978-7-89500-218-0	025-2010-001	新出审字[2010]355号	-
63		New Super Mario Bros. Wii	Wii/Wii-> NVIDIA Shie	New 超级马力欧兄弟 Wii	-	新 超級瑪利歐兄弟 Wii	978-7-7979-4254-6	文网游进字[2017]0082号	新广出审[2017]806号	普/6+
64		Metal Torrent	DSiWare	嘭嘭无惧 利刃	-	-	?	?	?	-
65		Game & Watch Donkey Kong	DSiWare	GAME & WATCH 森乐园	-	-	?	?	?	-
66		Game & Watch Helmet	DSiWare	GAME & WATCH 安全帽	-	-	978-7-89500-254-8	025-2010-001	新出审字[2010]428号	-
67		Game & Watch Ball	DSiWare	GAME & WATCH 抛接球	-	-	978-7-89500-270-8	025-2010-001	新出审字[2010]430号	-
68		Clubhouse Games Express: Strat	DSiWare	一下下名游大全 轻松休闲	-	-	978-7-89500-286-9	025-2010-001	新出审字[2010]585号	-
69		Clubhouse Games Express: Famil	DSiWare	一下下名游大全 经典重温	-	-	978-7-89500-287-6	025-2010-001	新出审字[2010]586号	-
70		Game & Watch Manhole	DSiWare	GAME & WATCH 人孔	-	-	978-7-89500-278-4	025-2010-001	新出审字[2010]564号	-
71		Game & Watch Judge	DSiWare	GAME & WATCH 审判	-	-				-
72		Game & Watch Chef	DSiWare	GAME & WATCH 厨师长	-	-	978-7-89500-255-5	025-2010-001	新出审字[2010]426号	-
73		Game & Watch Flagman	DSiWare	GAME & WATCH 打旗语	-	-	978-7-89500-256-2	025-2010-001	新出审字[2010]429号	-
74		Super Mario Galaxy 2	Wii	-	-	超級瑪利歐銀河2	-	-	-	普
75		Clubhouse Games Express: Card	DSiWare	一下下名游大全 智勇四全	-	-	978-7-89500-291-3	025-2010-005	新出审字[2010]765号	-
76	2011	Brain Age Express: Math	DSiWare	一下下脑年龄 DSi锻炼 算数篇	-	-	978-7-89500-334-7	025-2010-005	新出审字[2011]39号	-
77		Game & Watch Mario's Cement F	DSiWare	GAME & WATCH 马力欧的水泥工	-	-	?	?	新出审字[2010]563号	-
78		Game & Watch Vermin	DSiWare	GAME & WATCH 害虫	-	-	978-7-89500-257-9	025-2010-001	新出审字[2010]436号	-
79		*Rizumu de Kitaeru Atarashii Eigo*	DSiWare	跟着节奏锻炼 再当当英语 原味会话	-	-	978-7-89500-335-4	025-2010-005	新出审字[2011]40号	-
80		*Rizumu de Kitaeru Atarashii Eigo*	DSiWare	跟着节奏锻炼 再当当英语 简单会话	-	-	978-7-89500-336-1	025-2010-005	新出审字[2011]41号	-
81		Spotto!	DSiWare	翻翻~中中！	-	-	978-7-89500-337-8	025-2010-008	新出审字[2011]42号	-
82		Sujin Taisen: Number Battles	DSiWare	数阵对战	-	-	978-7-89500-292-0	025-2010-005	新出审字[2010]766号	-
83		*Zǎojiào Lèyuán Wǒ de Tónghuà H*	DSiWare	早教乐园 我的童话绘本 小海兔的	-	-	978-7-[illegible]	?	[illegible]	[illegible]
84		Looksley's Line Up	DSiWare	立体隐藏画 童话寻踪记	-	-	978-7-89500-438-2	025-2011-01	新出审字[2011]548号	-

	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRR
1		Total:	147	Last updated:	3/13/2020	Simp		US: Americas, Asia Pacific, Middle East		
2		Released:	133	Delisted:	2	Tradit	edia	EU: Europe, Oceania		
3		Released in China:	67	Coming Soon:	2	Simplit	m	TW: Taiwan, Hong Kong, Macau		
4	Year	Name (English)	Platform	Name (China)	Name (Chinese S.)	Name (Chinese T.)	ISBN #	Contract #	Licence #	GSRR I
108		ARMS	Switch	-	ARMS	ARMS	-	-	-	6+
109		Xenoblade Chronicles 2	Switch	-	异度神剑2	異度神劍2	-	-	-	15+
110		Punch-Out!!	Wii->NVIDIA Shield	拳击热斗	-	-	978-7-7979-9996-0	文网游进字[2017]0180号	新广出审[2017]6734号	-
111		The Legend of Zelda: Twilight Prin	Wii->NVIDIA Shield	塞尔达传说 黄昏公主	-	-	978-7-7979-7602-2	文网游进字[2017]0178号	新广出审[2017]4113号	-
112		Mario Kart 8 Deluxe	Switch	马力欧卡丁车8 豪华版	马力欧卡丁车8 豪华版	瑪利歐賽車8 豪華版	978-7-498-07468-3	?	国新出审[2020]548号	6+
113	2018	The Legend of Zelda: Breath of the	Switch	-	塞尔达传说 旷野之息	薩爾達傳說 曠野之息	TBD	TBD	TBD	6+
114		Super Mario Galaxy	Wii->NVIDIA Shield	超级马力欧银河	-	-	978-7-7979-9995-3	文网游进字[2017]0210号	新广出审[2017]6733号	-
115		Kirby: Star Allies	Switch	-	星之卡比 新星同盟	星之卡比 新星同盟	TBD	TBD	TBD	6+
116		Hyrule Warriors: Definitive Edition	Switch	-	ZELDA无双 海拉鲁全明星豪华版	ZELDA無雙 海拉魯全明星豪華版	-	-	-	12+
117		Detective Pikachu	3DS	-	名侦探皮卡丘	名偵探皮卡丘	-	-	-	-
118		Pokémon Quest	Switch/Smart Device	宝可梦大探险	宝可梦探险寻宝	寶可夢探險尋寶	TBD	TBD	TBD	-
119		Mario Tennis Ace	Switch	-	马力欧网球Ace	瑪利歐網球 ACE	TBD	TBD	TBD	0+
120		Xenoblade Chronicles 2: Torna – T	Switch	-	异度神剑2 黄金之国伊拉	異度神劍2 黃金之國伊拉	-	-	-	-
121		Dragalia Lost	Smart Device	-	失落的龙约	失落的龍絆	-	-	-	-
122		Super Mario Party	Switch	-	超级 马力欧派对	超級 瑪利歐派對	TBD	TBD	TBD	6+
123		The World Ends with You: Final Re	Switch	-	The World Ends with You: Final R	The World Ends with You: Final R	-	-	-	12+
124		Pokemon: Let's Go! Pikachu/Eeve	Switch	精灵宝可梦：Let's Go！皮卡丘/伊	精灵宝可梦：Let's Go！皮卡丘/伊	精靈寶可夢：Let's Go！皮卡丘/伊	TBD	TBD	TBD	6+
125		Super Smash Bros. Ultimate	Switch	-	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大亂鬥 特別版	-	-	-	6+
126		Fitness Boxing	Switch	-	Fitness Boxing	Fitness Boxing	-	-	-	0+
127	2019	New Super Mario Bros. U Deluxe	Switch	新 超级马力欧兄弟U 豪华版	New 超级马力欧兄弟U 豪华版	New 超級瑪利歐兄弟U 豪華版	978-7-498-06914-6	?	国新出审[2019]2990号	6+
128		Nintendo Labo - Variety Kit	Switch	-	Nintendo Labo Toy-Con 01：组合	Nintendo Labo Toy-Con 01：組合	-	-	-	0+
129		Yoshi's Crafted World	Switch	-	耀西的手工世界	耀西的手工世界	TBD	TBD	TBD	6+
130		Nintendo Labo Toy-Con 04: VR Kit	Switch	-	Nintendo Labo Toy-Con 04：VR套	Nintendo Labo Toy-Con 04：VR套	-	-	-	0+
131		Tetris 99	Switch	-	Tetris 99	Tetris 99	-	-	-	
132		Octopath Traveler	Switch	-	OCTOPATH TRAVELER 歧路旅人	OCTOPATH TRAVELER 歧路旅人	-	-	-	12+

ChineseNintendo
2020-03-16

中国版《马力欧卡丁车8豪华版》官方销售页面显示该游戏只能和其他国行玩家联机。
这意味着，2012年发售的《马力欧卡丁车7》是第二款也是最后一款能够和全世界玩家联机的中国版任天堂游戏。
第一款支持网络联机的中国版任天堂游戏是2011年发售的iQue DSi 创软《数阵对战》；该游戏支持与全世界玩家联机。
第一款支持网络功能的中国版任天堂游戏是2010年发售的iQue DSi创软《啊啊无情刹那》。该游戏支持和全世界玩家分享游戏得分。





ChineseNintendo
2020-03-16

Repost Weibo

@LuigiUltra64:
“祝贺！你们终于过审了！”
@阿袋_Old_Bag_Jr @云玩家本本子 @ChineseNintendo

4 0 3

ChineseNintendo
2020-03-16

Repost Weibo

@打电动的剁剁子:
在国行版的《新 超级马力欧兄弟U 豪华版》中，原本的"POWER方块"上，写着的"POW"字样，被修改为了"000"，或者说")O("的样子。

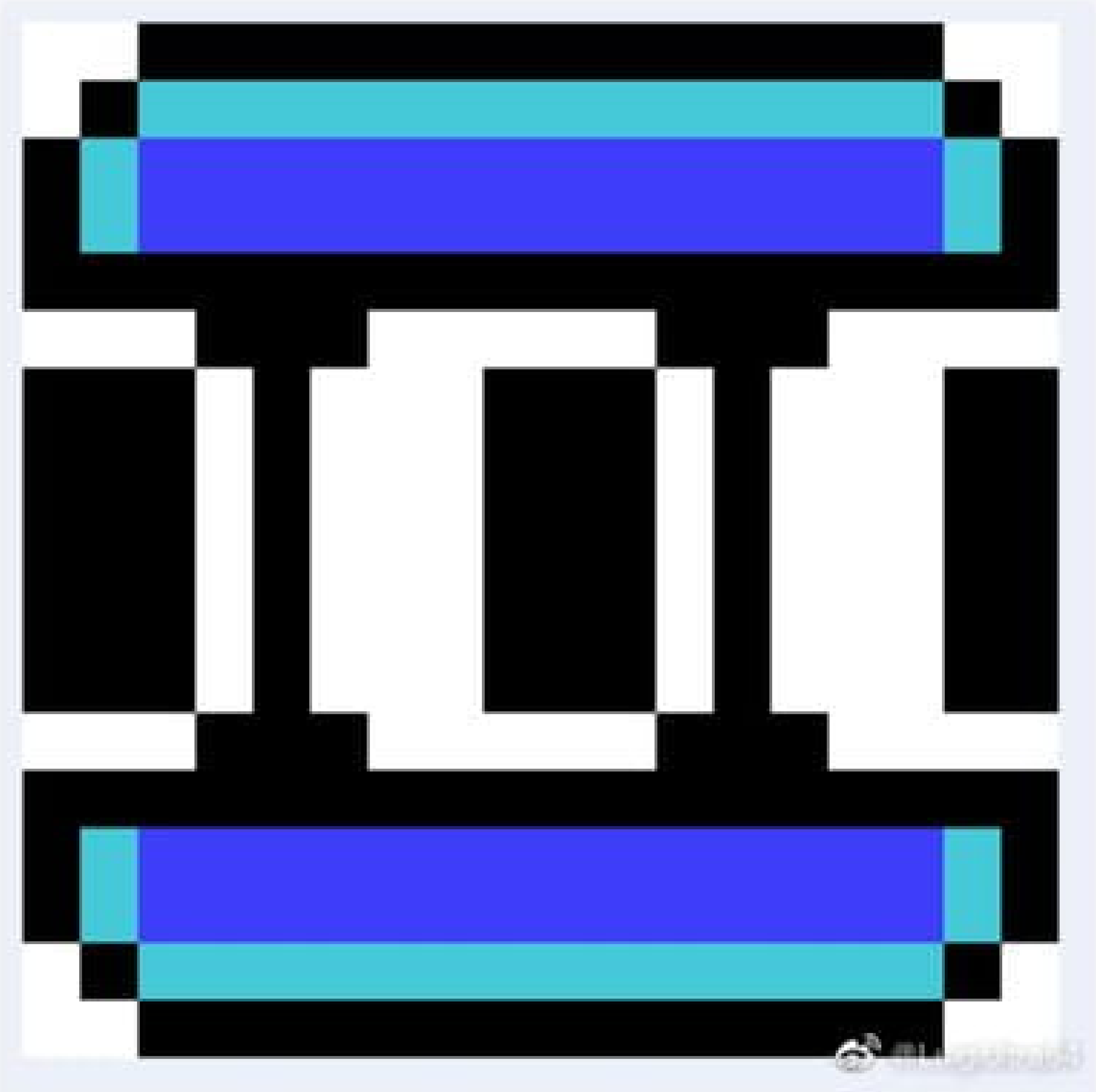
可能是由于审查制度的原因，要求国行版游戏中不能出现英文字母，只能将其修改成了这样。

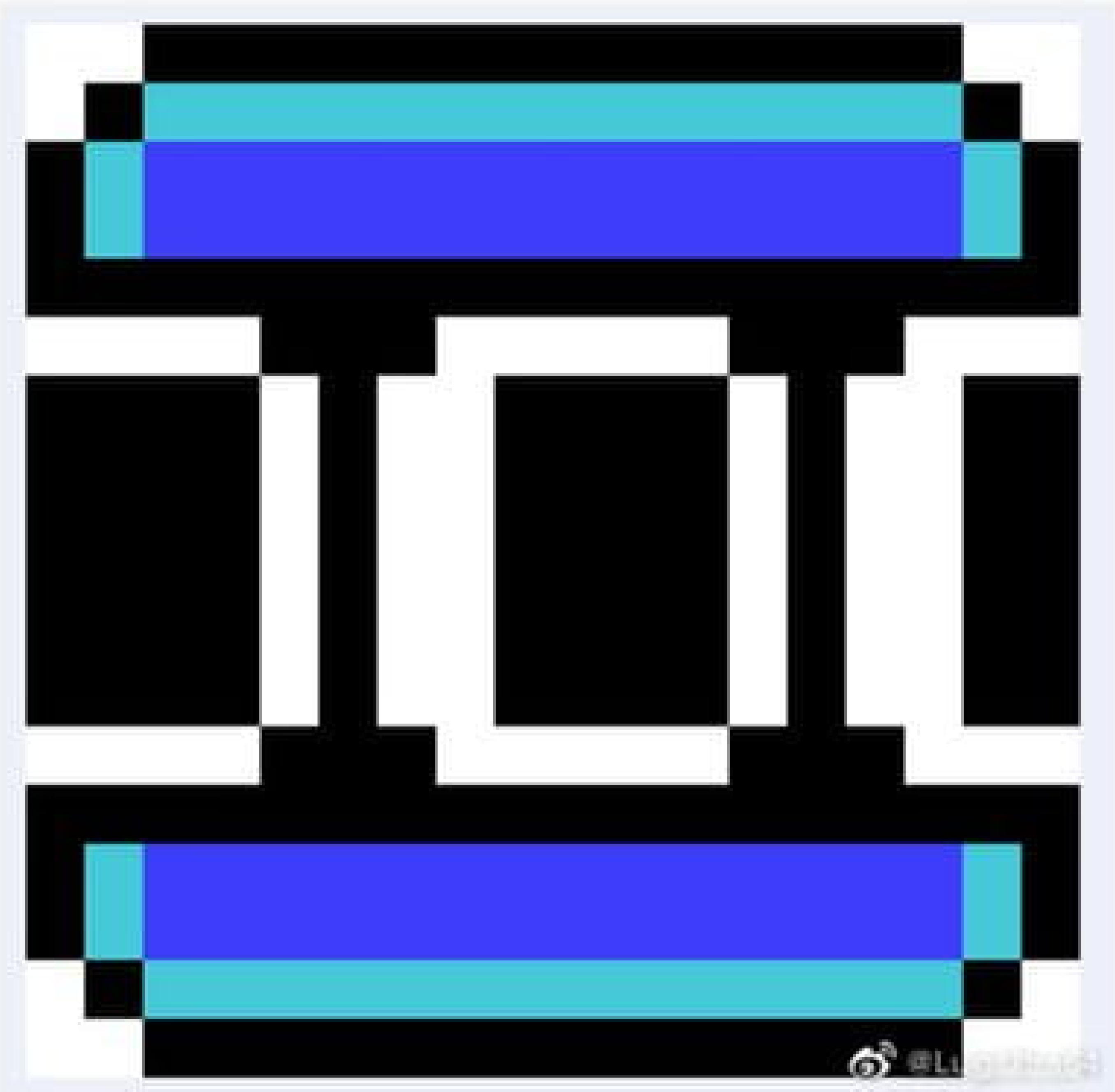
ChineseNintendo

2020-03-17

Repost Weibo

@LuigiUltra64:
😶😶😶





1 1 1

ChineseNintendo
2020-03-17

Repost Weibo

@边际递增的CRT:
港任还在说"首次中文化"呢，对得起神游吗@黑历史打脸bot

返回 微博正文

任天堂香港有限公司
3-17 10:01 来自微博 weibo.com

《集合啦！动物森友会》最新CM(岛的发展篇)公开！
本作是系列中首次中文化
3月20日正式发售

点击详情
网页链接
#动物森友会#
#AnimalCrossing#
#动物之森# 任天堂香港有限公司的微博视频

分享到

iQue公布神游主机新作《动...

首页 新闻 体育 娱乐 视频 财经 科技 汽车 房产 游戏 女性 天气 短信 邮箱 导航 通行证 爱问(iAsk.co

新浪游戏 新浪首页 > 新浪游戏 > 新闻动态 > 电视游戏 > 正文

神游公司公布神游主机新作《动物森林》

http://games.sina.com.cn 2006-04-28 11:17 新浪游戏

新浪游戏讯 来自神游公司(iQue)的最新消息,该公司的"神游"主机简体中文最新作《组合机器人》即将在2006年5月1日上市,此外,神游公司还将发售简体中文版的大作《动物森林》,敬请期待。

官方网页

《动物森林》相关资料如下：

动物森林™

- 创造性的真实时间制
- 中国特色的传统节日
- 各种有趣的突发事件

这个虚拟的天地，充满了不可思议的真实，

这就是动物森林，一人一世界

动物森林的朋友们

官方网页

编辑：OTACON

【发表评论】

爱问(iAsk.com) iQue 搜新闻 搜网页 相关网页共约162,000篇。

【评论】【收藏此页】【大 中 小】【多种方式看新闻】【下载点点通】【打印】【关闭】

3 0 7

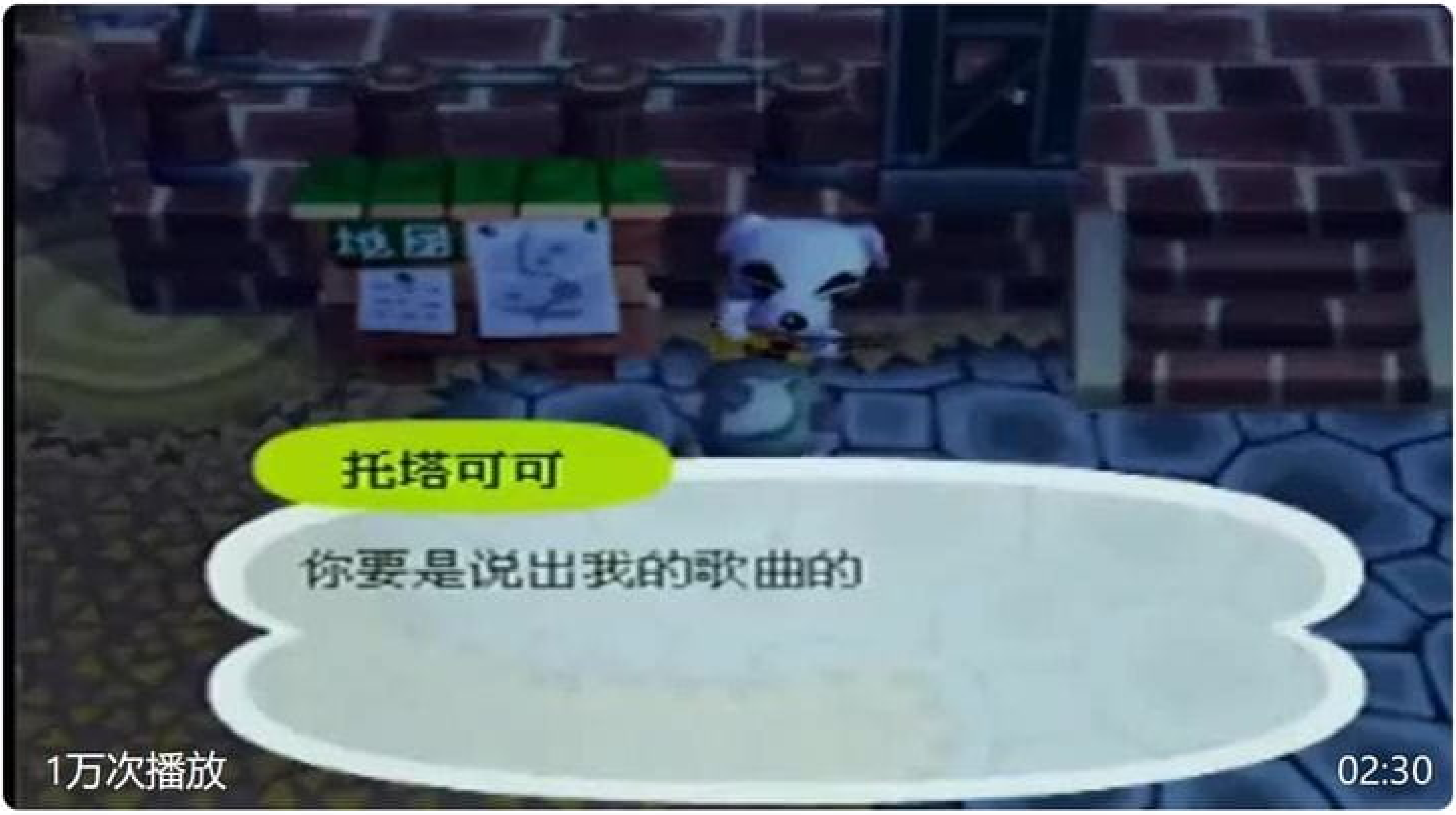
ChineseNintendo
2020-03-20

2006年6月1日，神游机的最后一款游戏《动物森林》发售。该游戏利用了神游机内部的时钟功能记录时间；利用神游卡的可插拔设计，玩家们可以去其他的村落拜访。

这款成为神游机绝唱的作品，在14年后的今天，已经被历史所遗忘。最新作《集合吧！动物森友会》正在以“首次中文化”的面目迎接新的岛民。虽然，“首次中文化”并不是事实，但是对于大部分使用中文的玩家而言，这一宣传要比事实更为真实。

在这里，我从golderzoa的游玩视频中剪切了《动物森林》的制作人员片段。如果你喜欢这个游戏，请考虑观看一下这个视频。

因为，有些历史，还是不要遗忘比较好。 ChineseNintendo的微博视频



ChineseNintendo
2020-03-20

Repost Weibo

@知任CHS:
《集合啦！动物森友会》神游中文化人员
本土化管理：福岛启介
测试：仇晓春、Ling Yayun、许铭
美术：彭一
此外，还有一名叫Chen Yijun的中文化人员，之前任天堂的中文游戏制作名单中并没有看到TA的名字，应该是神游本土化团队的新人。
感谢神游科技和Pole To Win的本土化人员们为这款首次（为大众熟知的）中文化《动物森友会》的贡献！

（图三为国内外网友整理的神游本土化人员名单）

Localization（本土化）								
Xu Hao	Qiu Xiaochun	Wu Mengzhi	Yuan Jun	Zhang Xi	? Mou Hongfei	? Chen Jue	? Wang Jing	
5	30	6	18	15	1	3	1	
Testing（测试）								
Xu Ming	Yan Gang	Yan Deguang	Zhang Jiong	Hu Huiming	? Zhu Yan	? Wu Xin	? Chen Wei	? Ling Yayun
22	16	14	17	16	3	2	2	12
Artwork（美术）							Unknown（未知）	
Peng Yi	Xu Jie	Zhu Xiaonan	Li Jin	Lou Yidong	Lu Xiaoyu		? Chen Yijun	
18	8	1	3	1	1		1	
Localization Management（本土化管理）				Localization Program（本土化项目）				
Shin'ichi Sasamoto	Keisuke Fukushima	? Liu Yubo	Yu Ting	? Zhang Bin				
17	23	1	2	1				
Documented :	91							
Undocumented:	58							

@知任CHS

ChineseNintendo

2020-03-20

POW砖块在中国版任天堂游戏中的演变（2004-2019） ChineseNintendo的微博视频

19 4 8

ChineseNintendo

2020-03-23

在2004年神游《超级马力欧2》的宣传片中，在桃花公主捡起一支火箭之后，解说会幽默地询问：“是神五吗？”

神舟五号是中国的第一艘载人航天飞船，于2003年10月发射，对于当时的中国人来说非常熟悉。

5 8 32

ChineseNintendo

2020-03-27

《世界游戏大全51》在中国台湾地区的分级为“辅15级”。
根据当地游戏分级规定，“使用虚拟游戏币进行游戏，且游戏结果会直接影响虚拟游戏币增减之棋奕类、牌类及益智娱乐类游戏软件” 将获得15+之分级。

世界遊戲大全51

盒裝版早期購入特典詳細將於日後公布

※數量有限，送完即止。

15+ 輔15級

對應 中文

2020.6.5

Nintendo

盒裝版

異度神劍 終極版

盒裝版早期購買特典「壓克力立牌」

※數量有限，送完即止。

15+ 輔15級

對應 中文

2020.5.29

Nintendo

盒裝版

第六條　遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為輔十五級：

一、性：女性裸露上半身、背面或遠處全裸、經過處理之裸露畫面或以圖像、文字、影像及語音表達輕微性暗示等描述。

二、暴力、恐怖：攻擊、殺戮等血腥或恐怖畫面，未令人產生殘虐印象。

三、菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。

四、不當言語：出現粗鄙文字、言語或對白。

五、反社會性：有描述前條第五款以外之犯罪或不當行為，但不致引發兒童及少年模仿。

六、使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減之棋奕類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體。

七、其他描述對未滿十五歲人之行為或心理有不良影響之虞。

@ChineseNintendo

7　3　11

ChineseNintendo

2020-03-28

Repost Weibo

@免费打工仔_游戏开发极客:
游戏的汉化过程是怎样的? 网页链接 汉化工作也分有码和无码两种。 2005年在苏州神游戏ique工作，神游一直希望引进大量的游戏汉化并进入中国，但事实上日本那边的版权谈判非常缓慢，所以很多时候ique就先斩后奏，先汉化游戏再去谈版权。

来源: @知乎

4 0 5

ChineseNintendo
2020-03-31

任天堂在中国发售的游戏（按月日整理）
*请下载原图进行阅读

	January	February	March	April	May	June	July	August	September	October	November	December
1st					[illegible]	[illegible]		[illegible]				
2nd		[illegible]	[illegible]									
3rd			[illegible]			[illegible]						
4th							[illegible]					
5th												[illegible]
6th							[illegible]					
7th												[illegible]
8th				[illegible]		[illegible]			[illegible]			
9th												
10th												[illegible]
11th		[illegible]	[illegible]									
12th								[illegible]				
13th												
14th		[illegible]										
15th			[illegible]			[illegible]	[illegible]				[illegible]	[illegible]
16th			[illegible]						[illegible]			[illegible]
17th		[illegible]									[illegible]	
18th											[illegible]	
19th												
20th												
21st	[illegible]			[illegible]			[illegible]			[illegible]		
22nd			[illegible]									
23rd							[illegible]					
24th												
25th		[illegible]	[illegible]						[illegible]			[illegible]
26th												
27th												
28th												
29th							[illegible]					
30th						[illegible]						
31st												

ChineseNintendo

2020-04-01

2017年4月1日，有互联网用户制作了iQue Switch的愚人节图片。
2019年4月1日，Nintendo Switch已经在中国发售，但是...

iQue

使生活变得更加互动

“iQue Switch”今年5月发售

（中国苏州3月31日讯）

神游科技（中国）有限公司（www.iQue.com）将于2017年5月正式推出可以携带的新型电视娱乐产品“iQue Switch”。

iQue Switch

iQue Switch内置了Switch专用软件《1-2 思维奇》和《马力欧卡丁车8 豪华版》，购买主机后可以立即享受其乐趣。

《1-2 思维奇》 ©2017 Nintendo

《马力欧卡丁车8 豪华版》 ©2014-2017 Nintendo

此外，iQue Switch还将有更多软件发售，为您提供至今前所未有的娱乐新体验。

iQue Switch的特点

- iQue Switch虽然是连接电视机的家庭娱乐产品，但重约300g的主机上带有6.2寸液晶屏幕，**是可以携带的电视娱乐产品。**
- **可从主机上拆卸的控制器——乐趣控（左）和乐趣控（右）**，可以安装在乐趣控握柄上一起作为单独的控制器使用，也能双手分别握着带有动作感应功能的乐趣控（左）和乐趣控（右）自由操作，将其中一个分享给另一位用户进行双人娱乐，将两个遥控器装在主机上一边观看主机屏幕画面一边在便携模式下操作等等，配合娱乐的位置、软件的内容或个人的喜好，实现从未体验过的多样化娱乐方式。除此之外，还加入了可以辨认近处物体的形状和运动的“动感红外摄像头”和能够传达细腻触感的“高清震动”等新功能的“乐趣控”，是表现出色的娱乐控制器。
- **利用通信功能将为您带来更多乐趣。**iQue Switch既可以连接无线网络接收最新的产品信息、通过e商店在线购买软件，又能与最多8台iQue Switch进行本地通信一起游玩对应的软件。

主机发售后，可在e商店购买以下iQue Switch专用软件

- 《新超级马力欧兄弟》
- 《超级炸弹人R》

目前正在开发中的iQue Switch专用软件

- 《塞尔达传说 荒野之息》
- 《喷射战士2》
- 《超级马力欧奥德赛》
- 《火纹战记无双》

（以上软件处于开发阶段，暂无法确定具体的发售信息，敬请谅解。）

关于iQue Switch的更多详细信息，将在近日公布。

为了使不同年龄与性别的用户都能享受“iQue Switch”的乐趣，神游科技（中国）有限公司将会一如既往的积极参与到中国电子娱乐文化的发展中来。

感谢您对iQue神游的支持与关注。

iQue神游科技（中国）有限公司公共关系部
电邮：PR@iQue.com
电话：（86-512）62883599
传真：（86-512）62882980

• 关于 iQue • 工作机会 • 产品系列 返回 iQue 主页

© 2017 iQue. Games are properties of their respective owners. 若您对本站有任何建议或意见，请发邮件至ADM@iQue.com

点击本链接可到达Nintendo Co., Ltd.官方网站 Nintendo

ChineseNintendo

2020-04-04

【熟肉】任天堂在香港的发售历史-Akfamilyhome

【熟肉】任天堂在香港的发售历史-Akfamilyhome

7 2 9

ChineseNintendo

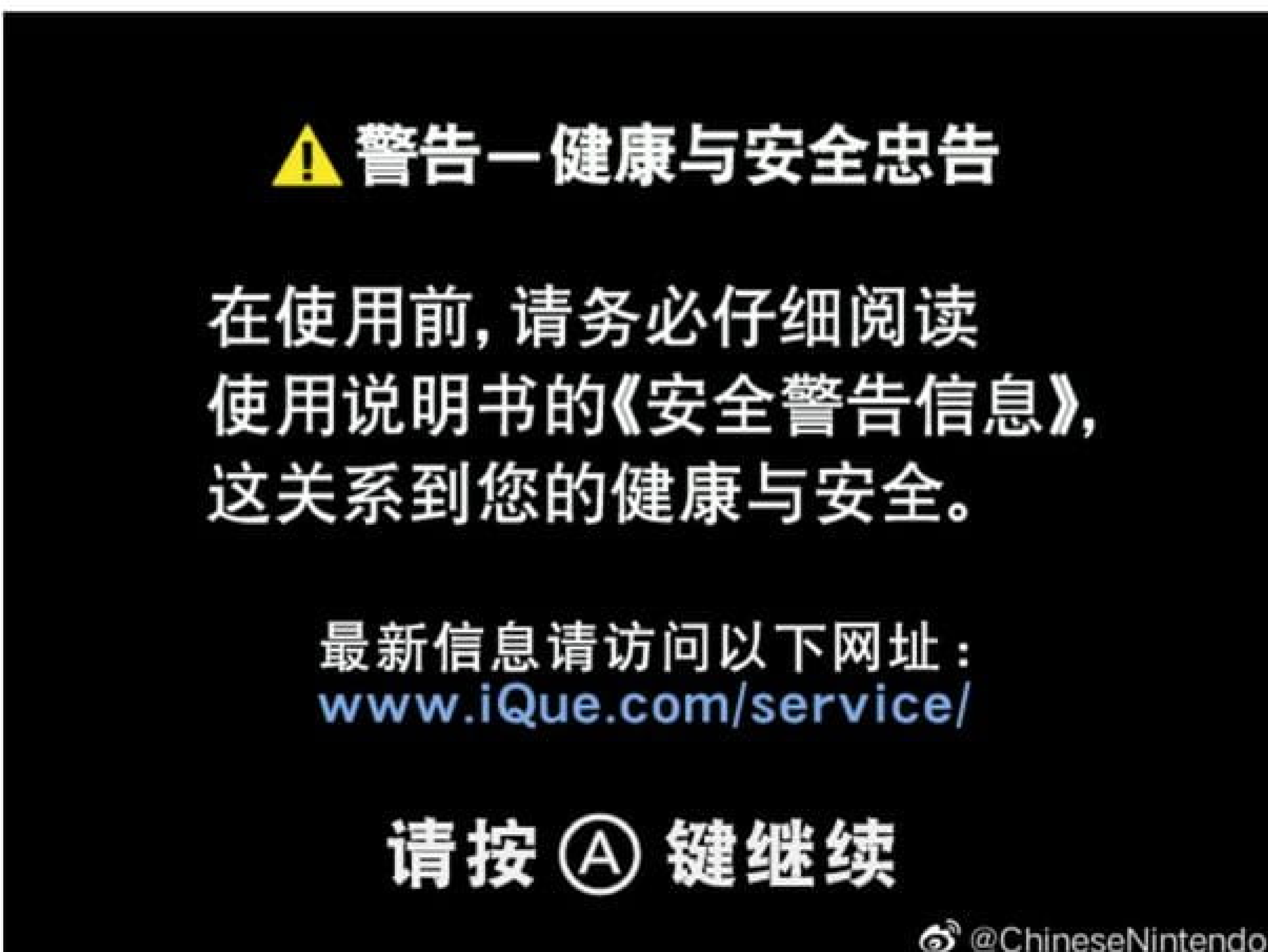
2020-04-07

⚠警告—健康与安全忠告

在使用前，请务必仔细阅读
使用说明书的《安全警告信息》，
这关系到您的健康与安全。

最新信息请访问以下网址:
www.iQue.com/service

请按Ⓐ键继续



5 1 17

ChineseNintendo

2020-04-10

Repost Weibo

@无敌阿尔宙斯:

任天堂在国内每次都能刚刚好撞到政策的敏感时期。

早年有个万信，奥迪双钻之类的代理机器和部分游戏，后来非中文的游戏禁止在中国发售，

03年神游入华准备大力推进中文化，结果刚好新出台了游戏机禁令。

08年神游准备借着奥运会引进wii，结果撞上政策改革，死活过不了，一堆汉化完的游戏只能埋入历史的废墟，N年后神盾的出现，使部分游戏得以浮出水面，结果因为版号......

17年任天堂和腾讯准备谈入华，结果一直没弄好，18年撞上版号停止一年谈判搁置，最后...

同期淘宝禁售日文游戏，一度差点让用日版曲线救国的方法行不通。

现在......

今后......

ChineseNintendo

2020-04-13

转发微博

> The more I read about the current situation of Animal Crossing New Horizons in China the sadder I get tbh. Everyone deserves anything that gives them happiness in moments like these. This is just awful.

20 4 46

ChineseNintendo

2020-04-18

任天堂中国版和国际版游戏和硬件兼容性列表。
框内的3/DS系列兼容情况比较复杂，可以阅读图2查询。
虽然使用的英文但是比较简单，希望各位能够看懂。

		Tencent N. Switch	iQue 3DSXL	iQue DSi	iQue DS (Lite)	iQue GBA Family	iQue Player	Nintendo 3DS (HKG)	Nintendo Wii (HKG)
CN console + WW game*?	PHYSICAL?	YES	NO**	NO	YES	YES	NO	NO	JP ONLY
	DIGITAL?	NO	NO	NO	DNE	DNE	DNE	NO	NO
	Online?	NO	N/A	YES***	YES	DNE	DNE	N/A	YES
WW console + CN game*?	PHYSICAL?	NO	NO	DNE	NO	YES	DNE	DNE	JP ONLY
	DIGITAL?	NO	NO	NO	DNE	DNE	NO	NO	DNE
	Online?	N/A	N/A	N/A	DNE	DNE	DNE	N/A	DNE
CN (console + game*) ⇅ WW (console + game*)	CN ⇄ WW Online?	NO	YES	YES	DNE	DNE	DNE	YES	YES
	CN ⇄ WW Friends?	NO	YES	YES	DNE	DNE	DNE	YES	YES
	Other sys language?	zhCN	zhCN	zhCN	En, Fr, De, Es, It, zhCN	DNE	zhCN	zhTW	Jp

*The games are the ones on current gen with the console, not including backwards compatible ones. For instance, PHYSICAL games for iQue DSi are DSi enhanced and exclusive TWL cartridges.

**Works with select cartridges from the Taiwan region, see Sheet 2. Actually, see Sheet 2 for a more detailed explanation of the mess in the box.

***You can go online with an unmodified DSi enhanced game on an NTR flash cart, so I guess it's yes?

	iQue 3DSXL	iQue DSi	iQue DS/Lite	Nintendo 3DS(TW)	Nintendo 3DS	Nintendo DSi/XL	Nintendo DS/Lite
iQue 3DS Digital	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO
iQue DSiWare	NO	YES	Incompatible	NO	NO	NO	Incompatible
iQue DS Cart	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
iQue GBA Cart	Incompatible	Incompatible	YES	Incompatible	Incompatible	Incompatible	YES
N3DS Cart (TW)	"中文" ONLY	Incompatible	Incompatible	YES	NO	Incompatible	Incompatible
N3DS Cart (JP, US, EU, KR)	NO	Incompatible	Incompatible	NO	Omitted		
N3DS Digital (JP, US, EU, KR)	NO	Incompatible	Incompatible	NO			
NDSi Ware	NO	NO	NO	JP ONLY			
DSi Exclusive Cart (White)	NO	NO	Incompatible	JP ONLY			
DSi Enhanced Cart (Black)	NO	NO	YES	JP ONLY			
DS Cart (NTR)	YES	YES	YES	YES			
GBA Cart	Incompatible	Incompatible	YES	Incompatible			

ChineseNintendo

2020-04-20

在Nintendo Switch上使用简体字Mii的方法（腾讯NS也需要这么做）：

ChineseNintendo
2020-04-21

《火纹战记：封印之剑》是最早已知的FIRE EMBLEM系列官方中文作品。与后来的中文版游戏不同，这个游戏翻译了包括"MISS（未中）"，"NO DAMAGE（未受伤）"，"PLAYER PHASE（玩家行动）"和"ENEMY PHASE（敌方行动）"在内的英文文本。
这款游戏在中国通过了审核。

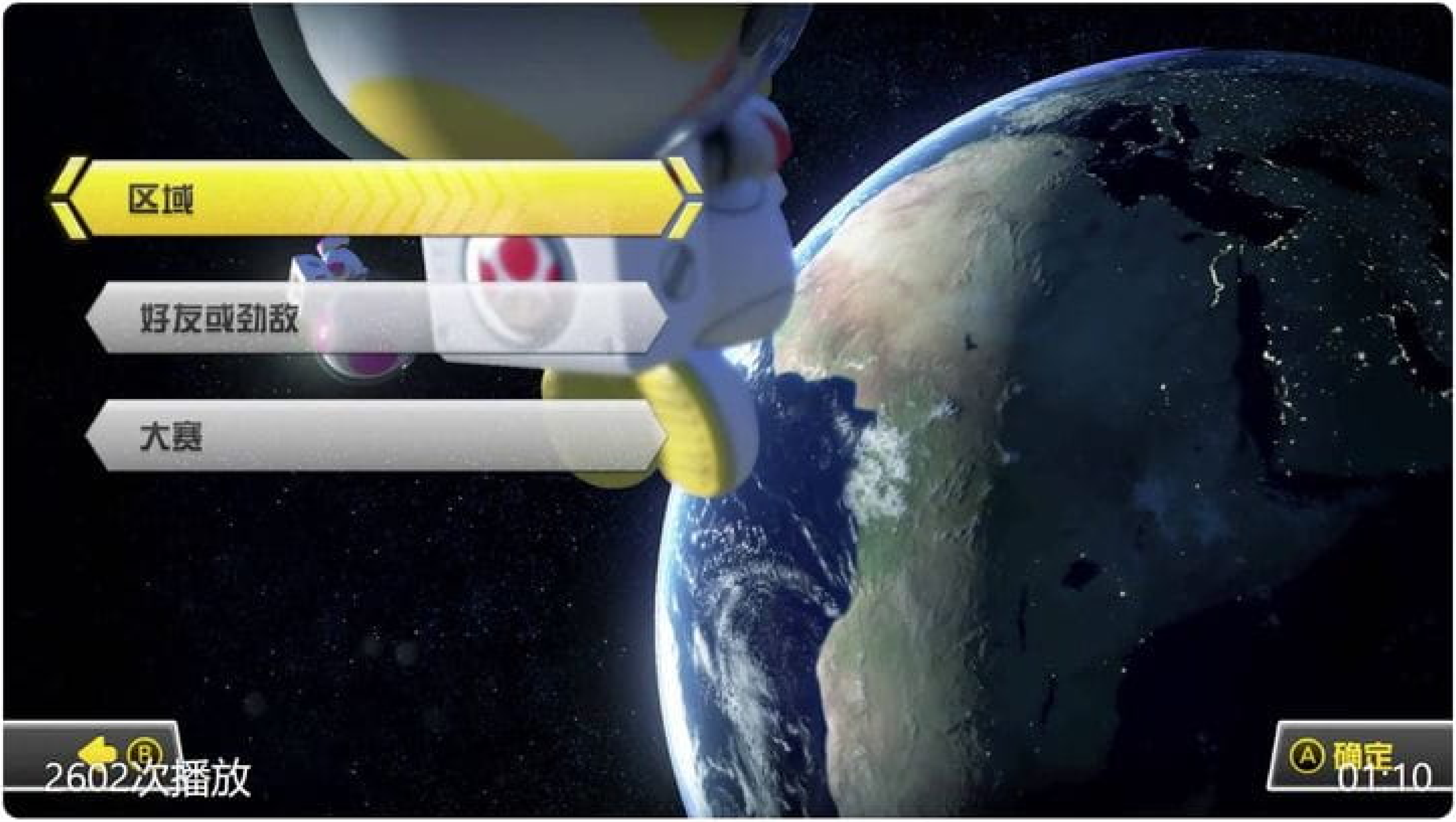
健康游戏忠告
抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

凤凰出版传媒集团
江苏电子音像出版社
ISBN 978-7-89500-100-8
合同登记号：025-2005-022
新出音管［2006］458号

ChineseNintendo

2020-04-23

4月22日是世界地球日。
国行版《马力欧卡丁车8豪华版》的玩家可以在游戏中观赏地球，但他们无法和全球的玩家一起游玩。 ChineseNintendo的微博视频



33 11 22

ChineseNintendo

2020-05-12

Repost Weibo

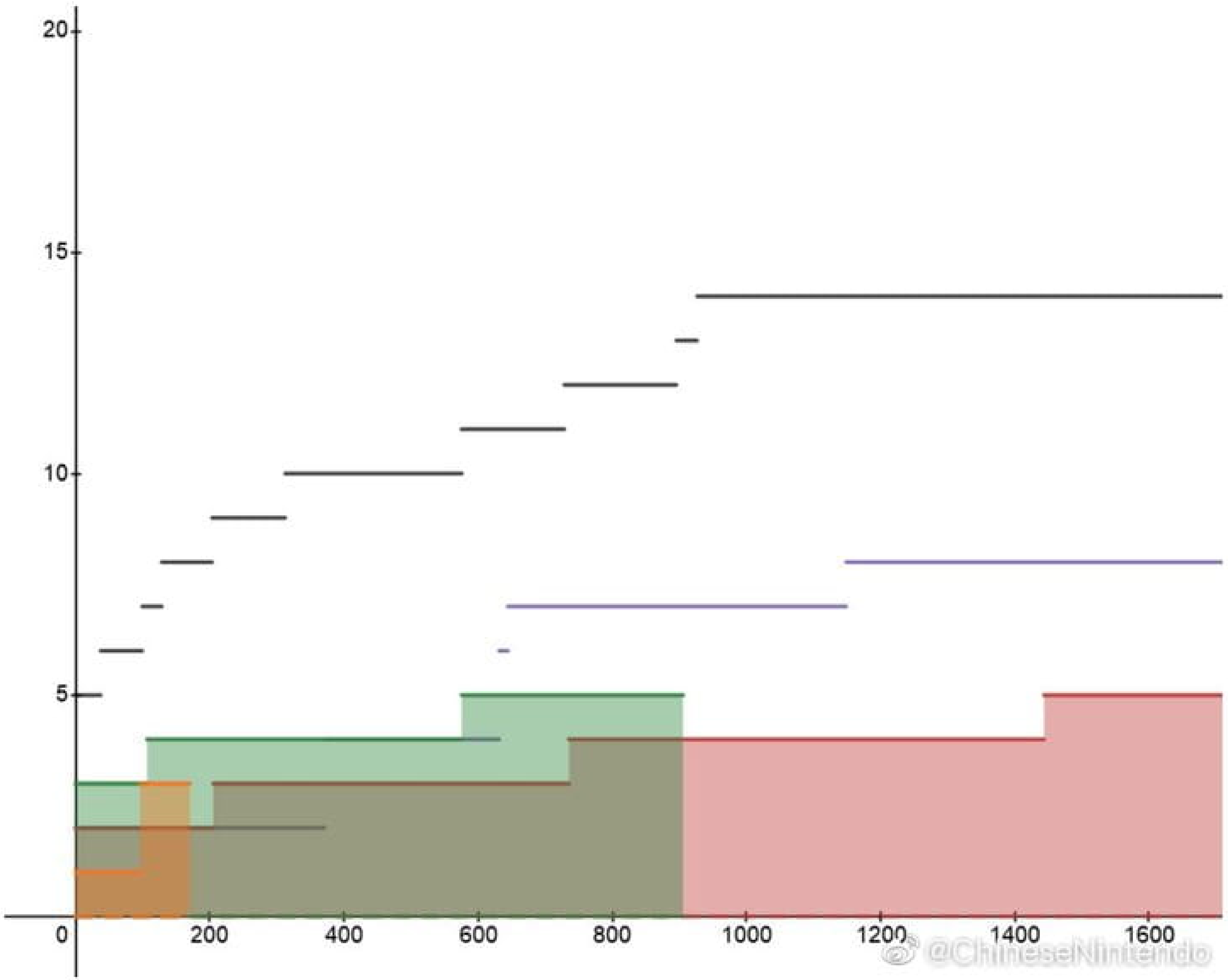
@LuigiUltra64:
国行NS版POW砖块(规制版)GB素材 #哔哩哔哩# 国行NS版POW砖块(规制版)GB素材

0 0 3

ChineseNintendo

2020-05-14

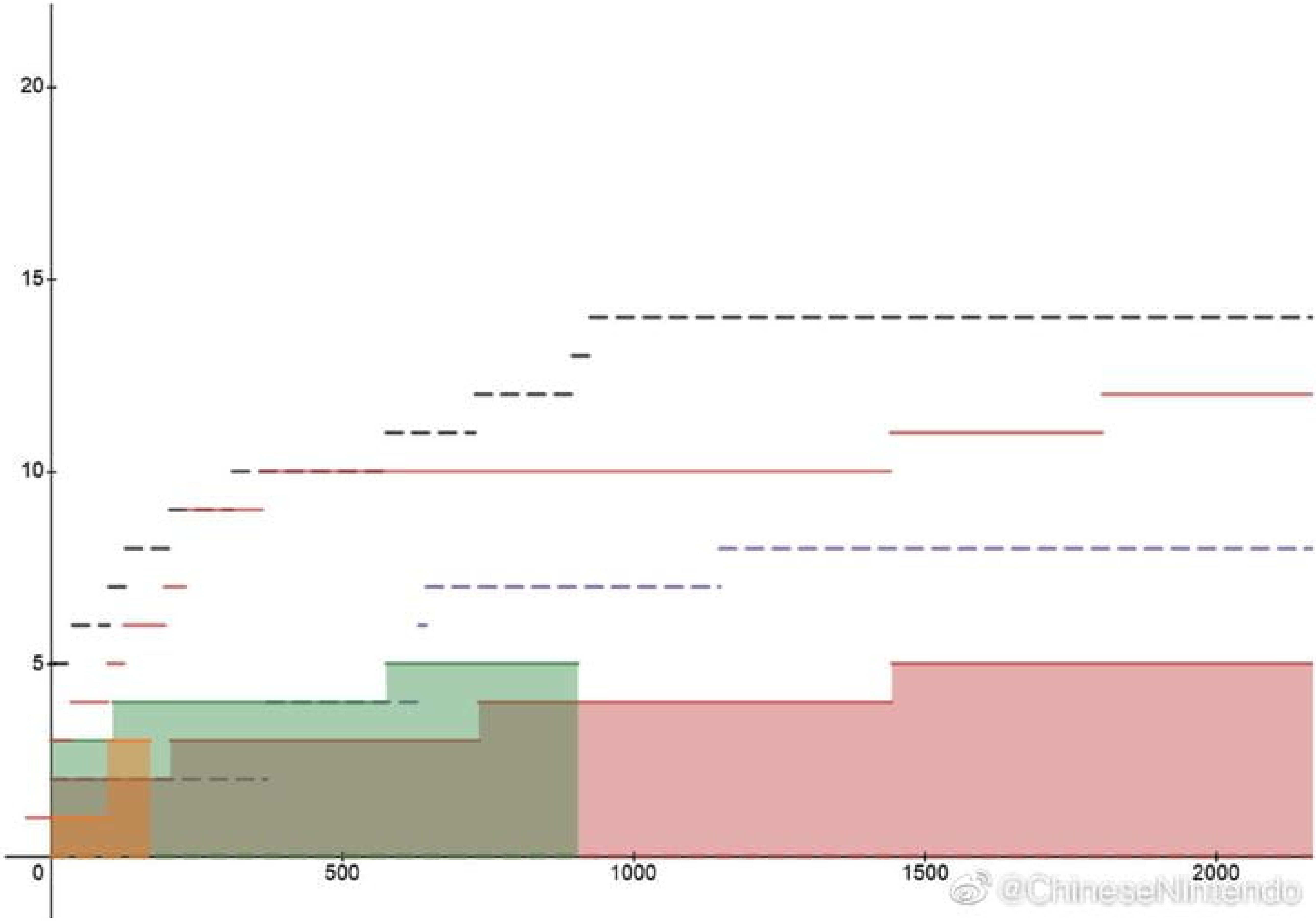
中国版任天堂主机发售后的游戏数量
竖轴：游戏数量；横轴：发售后天数
黑色线：iQue Player
紫色线：iQue GBA
红色色块： iQue DS
绿色色块：英伟达Shield（仅计算任天堂游戏）
橙色色块：腾讯NintendoSwitch



ChineseNintendo

2020-05-14

中国版任天堂主机发售后的游戏数量
竖轴：游戏数量；横轴：发售后天数
黑色线：iQue Player
紫色线：iQue GBA
红色色块： iQue DS
红色实线：iQue 3DSXL 可运行软件
绿色色块：英伟达Shield（仅计算任天堂游戏）
橙色色块：腾讯NintendoSwitch



3 4 4

ChineseNintendo

2020-05-15

粗略地阅读了一下国内媒体报道"《纸片马力欧：折纸国王》翻译HP"的前29个评论，其中10个表现出了不赞同的态度，19个的态度为赞同。
评论区里面赞最多的10个评论，前6个均为不赞同的态度。
*评论的评论数量越多，说明这个评论造成的争议越大。

Rough Translation	Likes	Comments	Attitude
"HP" sucks, "体力" rocks!	130	9	Sarsasm-unaccepting
F*cking thank you	76	3	Anger-unaccepting
That 50 doesn't look Chinese enough, make it Chinese!	60	2	Sarsasm-unaccepting
I think the TL is fine. It's not akward transliteration.	53	26	Accept
Stop defending such acts! This TL is just a damn joke	42	6	Anger-unaccepting
Petition to change the text color green because red is the color of blood	21	2	Sarsasm-unaccepting
Password to China lol	19	0	Sarsasm-unaccepting
I think the TL is fine though? Why so sarcastic?	17	20	Confused-accepting
Why so much sarcasm for a lcoalization?	16	1	Confused-accepting
The POW block was too much, but this is fine. People should stop overeacting	13	2	accepting

6 5 9

ChineseNintendo
2020-06-03

......

@云玩家本本子:
服了，又是这样。

之前婚礼的酷霸王，我自己和朋友两个，盒子都被损坏了，甚至其中一个还换了两次。

这次标准的酷霸王，我自己天猫买，压坏了；帮朋友狗东买，也压坏了。

我那个天猫买的还好，有纸盒，有气泡膜，损伤稍微小点，但也很明显的挤压。

这个狗东寄过来的更是压得不像样了，拿气泡膜和纸盒包一下就这么难？

你阿腾就是这么找合作商的？

1 1 0

ChineseNintendo

2020-06-06

《世界游戏大全51》
中文配音人员与繁体中文、简体中文本土化与测试人员

200 39 136

ChineseNintendo

2020-06-10

Repost Weibo

@NS新闻速报:
今天是国行Nintendo Switch 上市半年的日子。
这整整半年时间里，仅在3月12日公布了一批进口游戏版号，共27款，其中主机游戏5款，NS游戏2款...

尽人事，听"天"命，祝好运~

0 0 1

ChineseNintendo
2020-06-12

支持。这个计划涉及到的相关文章也会对我提供重要的帮助。

@祝佳音:
我的一些朋友（非鄙站）准备搞一个翻译计划，简单来说就是把中文游戏写作中意义深远的文章翻译成英文，传播或留档。以下是这个计划的征稿信。恳请大家踊跃评论，如果还能转发，就更加感激不尽。

===正文===

我们一众游戏研究学者发起了一项翻译工程，将会选择中文游戏写作中关键性的文章翻译成英文。我们目前正在筛选文章的阶段，欢迎推荐你认为至关重要的文献。

我们具体的翻译范畴是关于游戏的写作，但是也不排除关于广泛意义上关于「游戏」或「玩」的关键文献。文献类型包括：学术写作、行业报告、新闻报道、游戏评论、社论、政府文件、博客文章、游戏说明书等等——任何你认为对于游戏研究有重要意义的文章，目前我们还在初选阶段，没有非常严格的对于「关键性」的定义。譬如说，一片关键性的文章可以是「你」觉得非常具有洞察力的文章，也可以是在中国游戏和游戏文化中至关重要的文章。

唯一的限制就是：文章原稿是中文的。您可以直接把推荐文章写在评论区，最好加上文章链接。如果方便的话，顺手写一到两句话介绍它的重要性是什么。

然后，恳请转发。感激不尽！

编委会

Stephanie Boluk
Patrick LeMieux
刘梦霏
Paul Martin
Peter AC Nelson
杨静

3 0 1

ChineseNintendo

2020-06-12

Repost Weibo

@LuigiUltra64:
《别离》

【图3为参考】

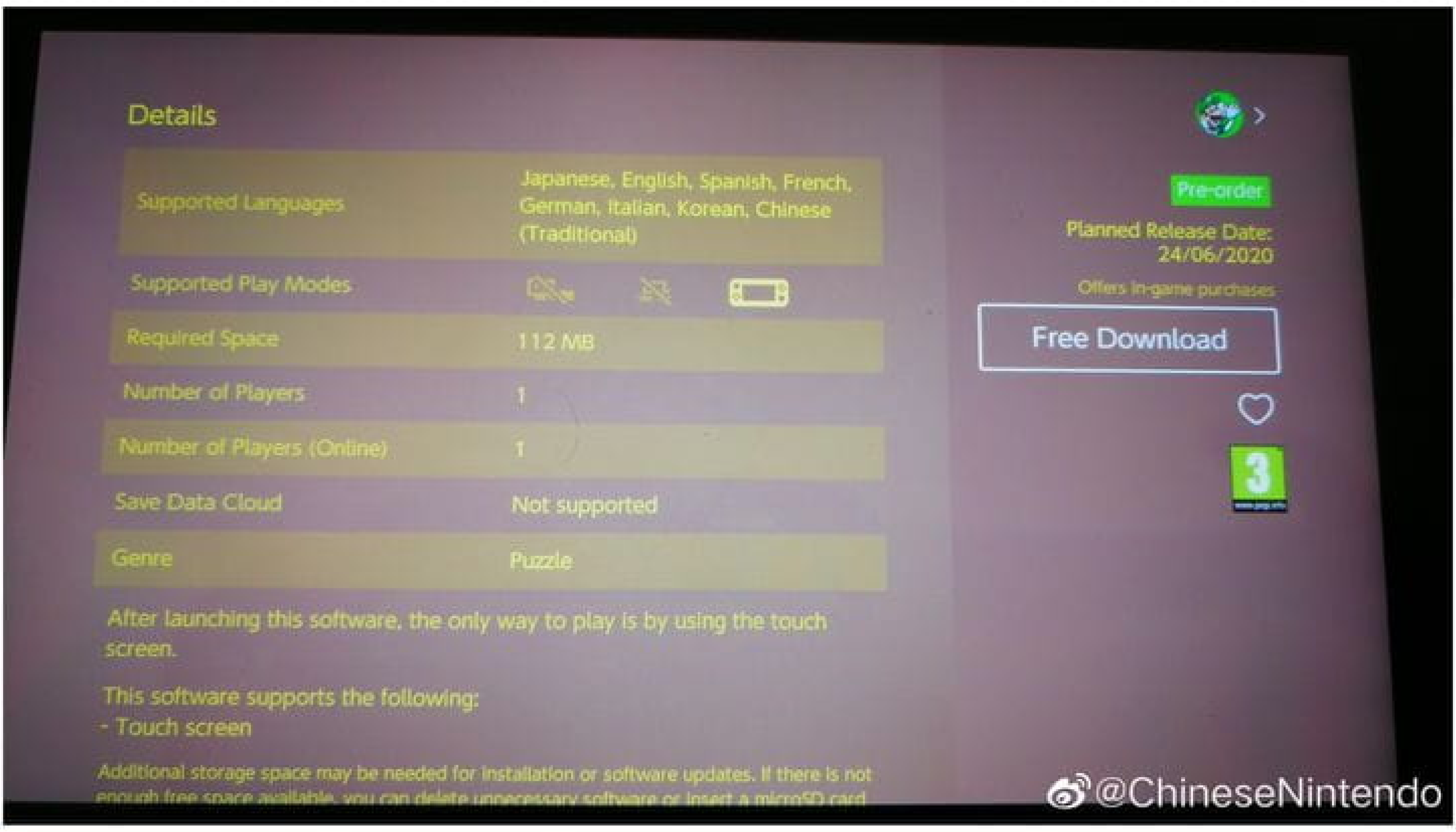
9 0 4

ChineseNintendo

2020-06-18

《Pokémon Café Mix》是第一个支持繁体中文而不支持简体中文的任天堂发行Switch游戏。

这也是除了智能设备游戏以外，继2014年的3DS游戏《推拉方块》以来第一个没有简体中文的中文化任天堂发行游戏。



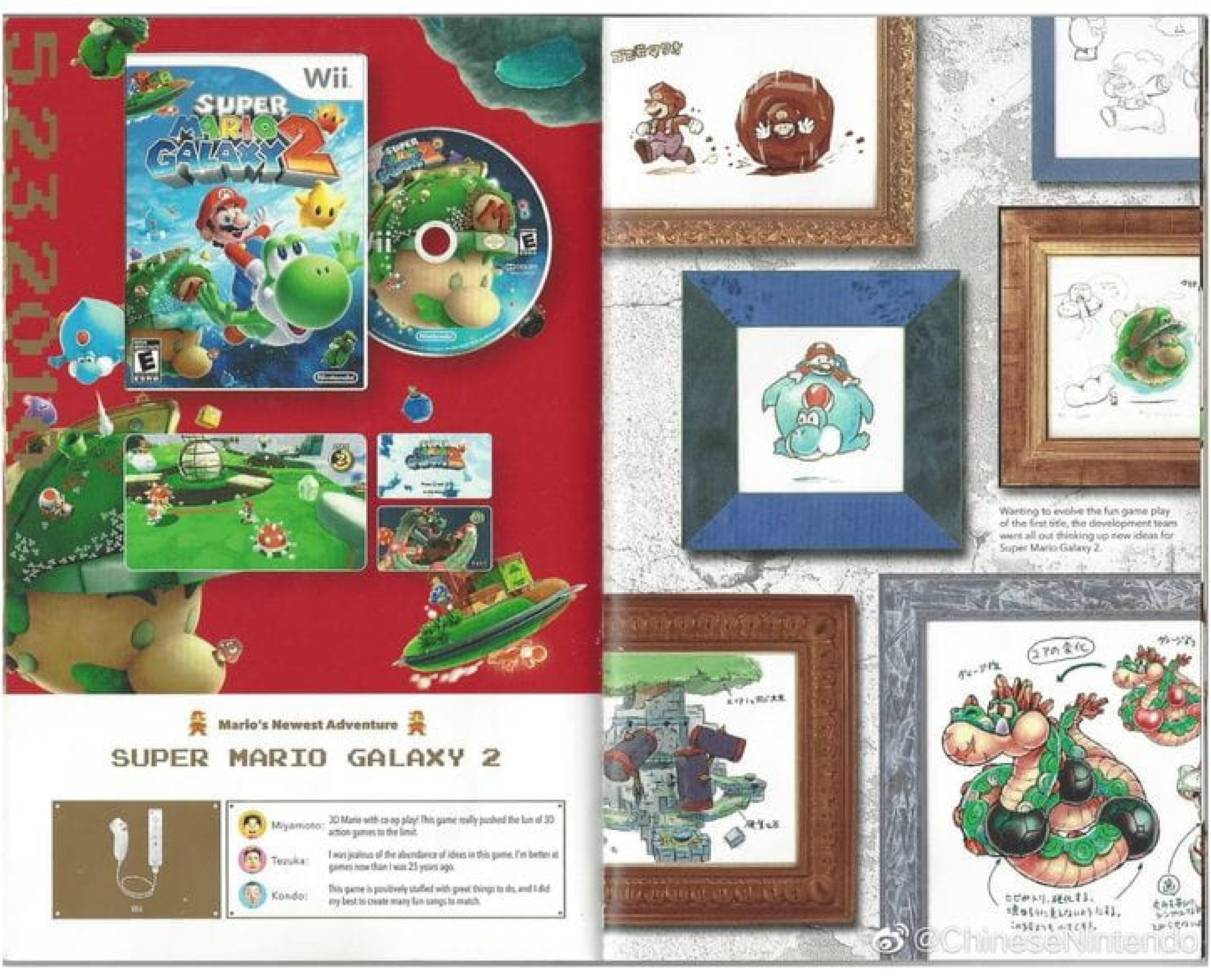
10 2 13

ChineseNintendo

2020-06-21

中国香港地区发行的《Super Mario Collection特别包装》所赠送的马力欧历史介绍小册子图片与日本版基本一致，但《New超级马力欧兄弟Wii》和《超级马力欧银河2》的封面和光盘均替换为了中文版，发售日期也改为了香港发售日期。

这与所有图片使用日本版的欧洲版（图片3,4号）和所有图片使用当地版本的北美版（图片5,6号）都不一样。



1 2 7

ChineseNintendo

2020-06-27

//@LuigiUltra64 :感谢C大 @CROSSZTC 的提示，每一格都换成了中国大陆正式发售过（或者计划发售）的硬件了 查看图片

@LuigiUltra64:

跟风做个九宫格

主题是神游机

11 0 3

ChineseNintendo
2020-07-26

最近发现的神游《马力欧卡丁车（64）》开发中版本使用的赛道角色名称为民间习惯译名，或者可能是使用机器翻译的文本。

19 1 4

ChineseNintendo

2020-07-27

转发微博

@宸轩Timo:

本次泄露只有iQue神游早期发售的游戏——大多在神游成立三年内，也就是2004年4月以前的游戏，但是06年发售的动森是个例外，说到这儿眼泪就出来了。

根据神游前员工的说法，动森上百万的文本量几乎是由一个人翻译的：

“动森几乎是我一个人翻译的，几百万字的文本量，花了2年多时间，神游初期只有两个翻译，另一个后来出国留学了，等动森翻译完后，小神游上市才扩大了翻译规模”

PS.根据file日期，动森的翻译甚至可能花了三年

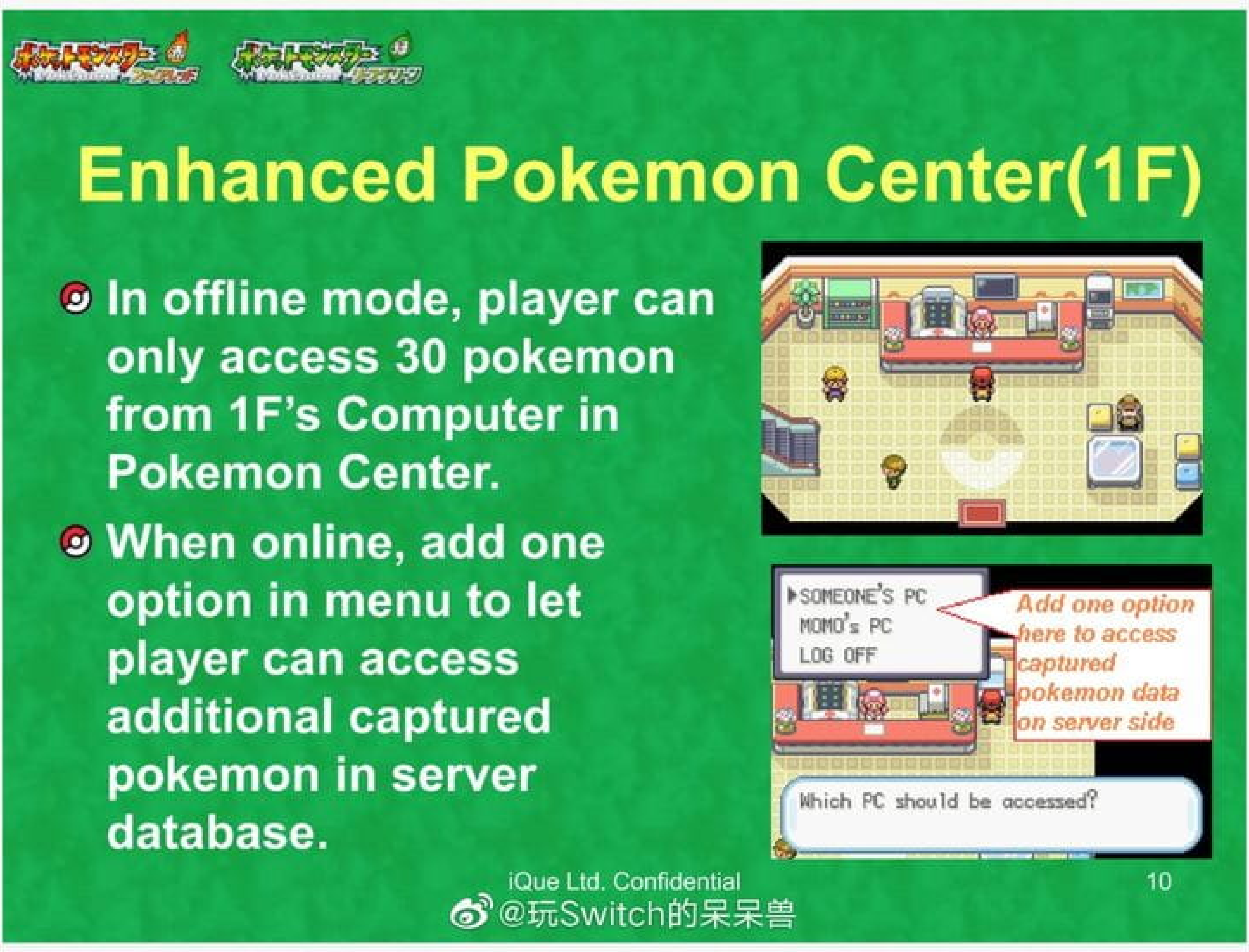
9 2 0

ChineseNintendo
2020-07-27

转发微博

@玩Switch的呆呆兽:
卧槽？任天堂再次发生了被外网称为"giga leak"的大型泄露！包含宝可梦DP、星际火狐、耀西岛、马车、塞尔达织梦岛、众神的三角力量等游戏的源代码/开发资料...不过其中最引人注意的还是神游的宝可梦企划废案：04年11月，iQue神游的宝可梦企划PPT在今日泄露，其中有不少创意的想法，甚至出现了日后宝可梦作品部分系统的影子，一起来看看：

网页链接 （一）
网页链接 （二）
网页链接 （三）
网页链接 （四）



1 0 0

ChineseNintendo

2020-07-27

转发微博

@显卡吧的那些事:

还记得这是什么的人，都已经结........结拜兄弟了

9 2 2

ChineseNintendo
2020-07-29

转发图片 查看图片

@NS新闻速报:

loveyzj尤 信用极好

连续3天来过 发布于无锡

¥999

nS高考卡，能上北大，清华等……
感兴趣的话点“我想要”和我私聊吧～

超赞 留言 收藏 我想要

1 0 5

ChineseNintendo

2020-09-01

在国外最近流行的Meme：
如果2020以来的一切悲剧都只是一场梦…

“太好了，你终于醒了！你的头部刚才受到了很大的冲击，没事就好。”
“什么？新冠肺炎？腾讯代理任天堂游戏？POW 砖块被修改成OOO？塞尔达传说审核了一年都没有过审？我看你可能还没缓过神来。不过没关系，我们一起去参观iQue Wii的展柜吧。期待能在明年北京奥运开幕之前玩上中文版的《马力欧&索尼克AT北京奥运》。”

8 5 21

ChineseNintendo

2020-09-03

转发微博

@顺德大棚唯:

空口无凭啊 顺德大棚唯的微博视频

1 0 4

ChineseNintendo
2020-09-09

尽管《超级马力欧64》（神游马力欧）与《超级马力欧银河》均已发售官方中文版，《超级马力欧3D收藏辑》并未收录这两作官方中文。根据NVIDIA相关人员的工作履历也可得知，《超级马力欧阳光》的中文版制作也已经完成。

收藏辑中三款游戏的中文制作与发行情况如下：
马力欧64：2003年由神游科技翻译并发行。
马力欧银河：2008年由神游科技翻译完成，2018年由英伟达发行。
马力欧阳光：推测于2018年由英伟达翻译完成，但因为尚未等到审核通过而无法发行。

●各款遊戲的對應語言有所不同。
- 《超級瑪利歐64》　日文, 英文, 法文, 德文
- 《超級瑪利歐陽光》　日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文
- 《超級瑪利歐銀河》　日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文, 韓文

※遊戲選擇畫面對應日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文, 韓文, 繁體中文, 簡體中文
※下列【詳情】內的對應語言欄只列出3款遊戲均對應的語言。

Developer Technology Engineer
[redacted]

NVIDIA Lightspeed Studios. Porting, remastering and optimizing Nintendo Wii/GameCube games to run at 1080p on NVIDIA SHIELD Android TV (China exclusive). Worked on:
- New Super Mario Bros. Wii (New 超级马力欧兄弟 Wii)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (塞尔达传说 黄昏公主)
- Punch-Out!! (击拳热斗！！)
- Super Mario Galaxy (超级马力欧银河)
- Donkey Kong Country Returns (森喜刚 归来)
- (Unreleased) Mario Kart Wii (马力欧卡丁车 Wii)
- (Unreleased) Super Mario Sunshine (超级马力欧 太阳之光)

ChineseNintendo

2020-09-09

在多个国家和地区的Nintendo Switch eShop均已经更换上了马力欧的主题，为迎接系列的35周年，但中国大陆除外。

ChineseNintendo
2020-09-09

我个人认为可能性不大。《超级马力欧3D收藏辑》并不在中国正式发售，使用里面的中文也不需要政府审核通过作为必要条件。//@o0工藤波波0o:所以会不会等阳光马里奥通过了审核就会有官中补丁了......

@ChineseNintendo:
尽管《超级马力欧64》（神游马力欧）与《超级马力欧银河》均已发售官方中文版，《超级马力欧3D收藏辑》并未收录这两作官方中文。根据NVIDIA相关人员的工作履历也可得知，《超级马力欧阳光》的中文版制作也已经完成。

收藏辑中三款游戏的中文制作与发行情况如下：
马力欧64：2003年由神游科技翻译并发行。
马力欧银河：2008年由神游科技翻译完成，2018年由英伟达发行。
马力欧阳光：推测于2018年由英伟达翻译完成，但因为尚未等到审核通过而无法发行。

●各款遊戲的對應語言有所不同。
- 《超級瑪利歐64》　日文, 英文, 法文, 德文
- 《超級瑪利歐陽光》　日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文
- 《超級瑪利歐銀河》　日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文, 韓文

※遊戲選擇畫面對應日文, 英文, 法文, 德文, 義大利文, 西班牙文, 韓文, 繁體中文, 簡體中文
※下列【詳情】內的對應語言欄只列出3款遊戲均對應的語言。 @ChineseNintendo

Developer Technology Engineer
[redacted]

NVIDIA Lightspeed Studios. Porting, remastering and optimizing Nintendo Wii/GameCube games to run at 1080p on NVIDIA SHIELD Android TV (China exclusive). Worked on:
- New Super Mario Bros. Wii (New 超级马力欧兄弟 Wii)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (塞尔达传说 黄昏公主)
- Punch-Out!! (击拳热斗！！)
- Super Mario Galaxy (超级马力欧银河)
- Donkey Kong Country Returns (森喜刚 归来)
- (Unreleased) Mario Kart Wii (马力欧卡丁车 Wii)
- (Unreleased) Super Mario Sunshine (超级马力欧 太阳之光)

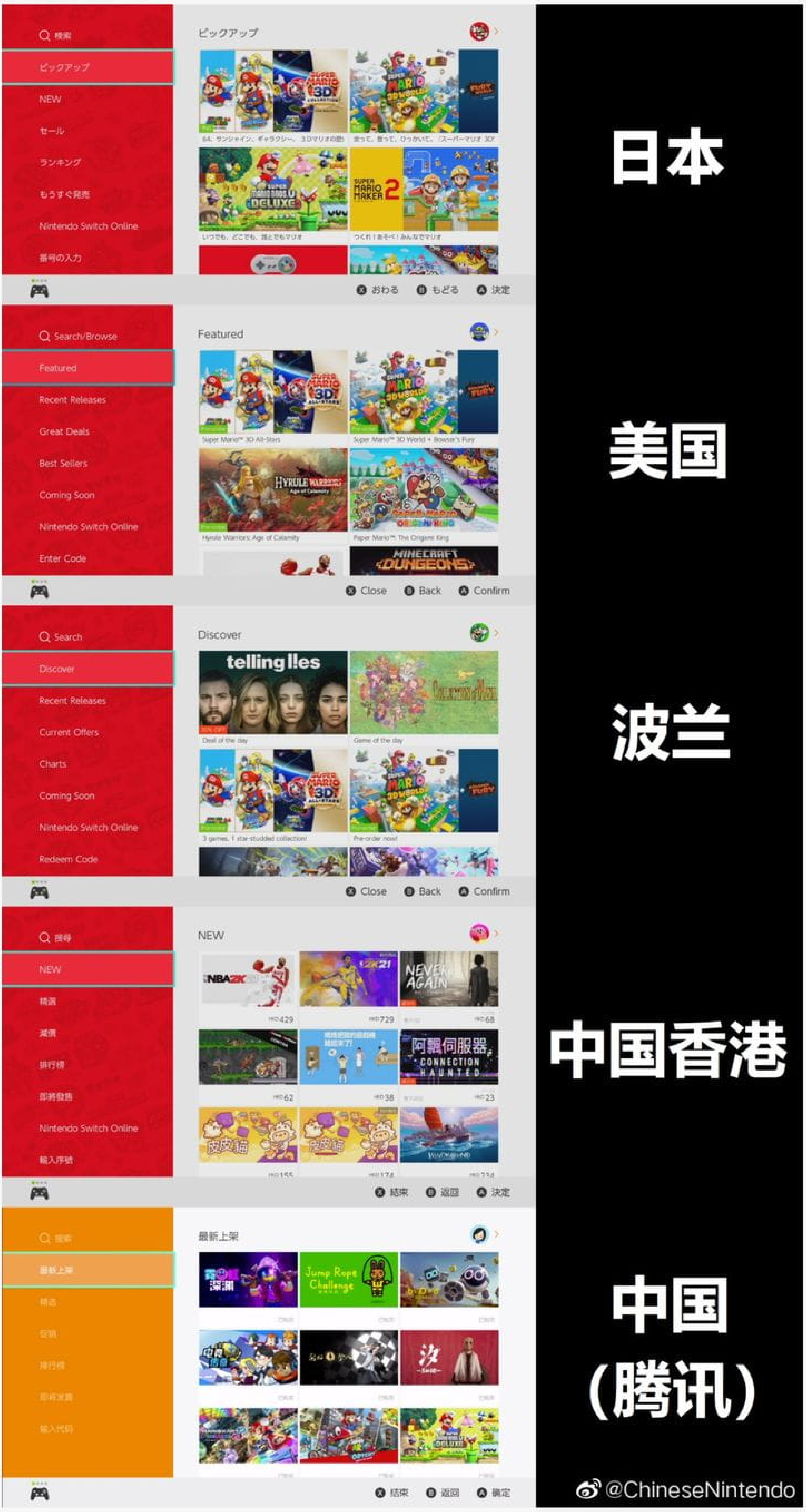
@ChineseNintendo

1　2　2

ChineseNintendo
2020-09-09

//@基机西: 一个马力欧游戏占比最高的服务器居然没庆祝，太可惜了!

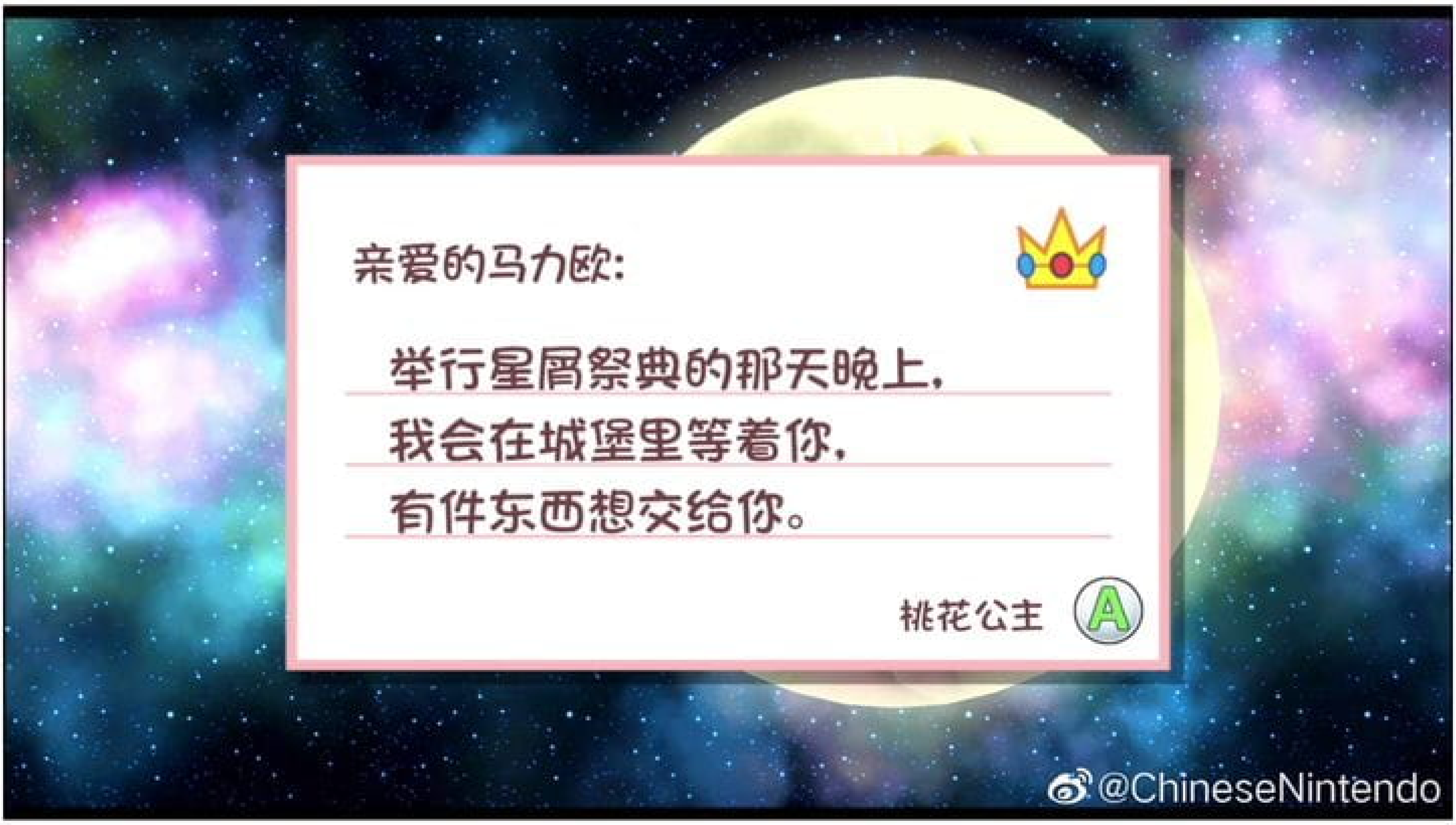
@ChineseNintendo:
在多个国家和地区的Nintendo Switch eShop均已经更换上了马力欧的主题，为迎接系列的35周年，但中国大陆除外。



ChineseNintendo

2020-09-18

《超级马力欧3D收藏辑》中使用了“星尘祭”这一翻译。
在英伟达神盾的《超级马力欧银河中，使用的是“星屑祭典”这一翻译。



ChineseNintendo

2020-09-19

制作的很优秀的科普视频。我非常喜欢！

@小宁子:
「国行Switch是任天堂第一次进中国？其实不是。」

2020是游戏主机更新换代的一年，在次世代还未正式到来之前，或许是了解那被人遗忘的神奇主机的好机会。千禧年伊始，网络游戏和手机游戏的监管逐渐宽松，但主机游戏却进入了将近20年的冬眠。早在2003年，任天堂就曾"顶风作案"，想开拓中国市场。那个时候的任天堂，更大胆，更乐观。创造出了这台中国特供版 N64 也是真的非常神奇。

本期视频《科普向 | 任天堂史上最努力也最落魄的游戏主机——神游机》中，我购买了一台万分之一的限量收藏主机——神游机，查阅了许多资料，把这台"主机即手柄，手柄即主机"、"没有卡带，全靠烧录"、"决心很大，死得很惨"的神奇游戏主机，玩给你看！ 刘毅宁的微博视频

55 0 8

ChineseNintendo

2020-09-21

左上：神游马力欧（神游机，2003） 左下：神游马力欧DS（iQue DS，2007）
右：超级马力欧3D收藏辑（Nintendo Switch，2020，仅菜单中文）

@无敌阿尔宙斯:
我的也到货了，发个合影，有种遍插茱萸少一人的感觉。（指中文）

ChineseNintendo
2020-09-30

转发微博

@NintendoFacts:

Chinese Nintendo @chinesenintendo

中文版《超级马力欧银河》中，卡梅克叫马力欧"下地狱吧"！
@TodoNintendoS
(Credits to @akfamilyhomeak to pointing this out)

2:46 PM · Dec 6, 2018 · Twitter Web Client Original

R.I.P Galaxy 2 @DriftCons · Sep 28
Replying to @chinesenintendo @TodoNintendoS and @AkfamilyhomeAK
你搞砸了，卡梅克！

Chinese	天之门银河[2] *Tiān zhī mén yínhé*	Heaven's Door Galaxy **(天堂之门银河)**

1 2 16 Original

Nautical_Nuisance @real_nautical · 19h
Replying to @chinesenintendo @TodoNintendoS and @AkfamilyhomeAK
中文版卡梅克对马力欧

我画的

3 17 Original

0 0 0

ChineseNintendo

2020-09-30

转发微博

@LiliMarleen:
有国行真的是太好了。

6 | 1 | 6

ChineseNintendo

2020-10-16

3DS系统软件“瞬缘连接” 可以显示对方用户所在地区的地图。然而，由于主机容量的因素，中国大陆、中国香港、中国台湾和韩国均未提供地图显示。不过，最近的数据挖掘发现了制作完成却未使用的部分地区地图。图二和图三为中国和韩国地图在软件里面的显示效果。

任天堂（香港）有限公司（http://www.nintendo.com.hk）於7月25日發表的新聞稿中，為大家介紹了「Nintendo 3DS」與「Nintendo 3DS XL」之瞬間交錯通訊功能中的「瞬間交錯地圖」。但由於主機容量的關係，需要對主機內容進行修改，故不會搭載「瞬間交錯地圖」功能。

與初次見面的Mii瞬間交錯時，對方設定的地區會如上圖顯示

13 8 24

ChineseNintendo

2021-05-16

15年前的今天（5月15日，2006年），《New 超级马力欧兄弟》在美国发售。
该游戏的中国版本在2009年7月6日发售。
这是2020年1月15日发售《新 超级马力欧兄弟U 豪华版》实体版之前最后一款在中国内地发行的任天堂实体游戏。
此外，本作是iQue DSi内置软件的两个选项之一，另外一个是《任天狗狗》。
两款游戏均在2006年通过审核，但2009年才发售。

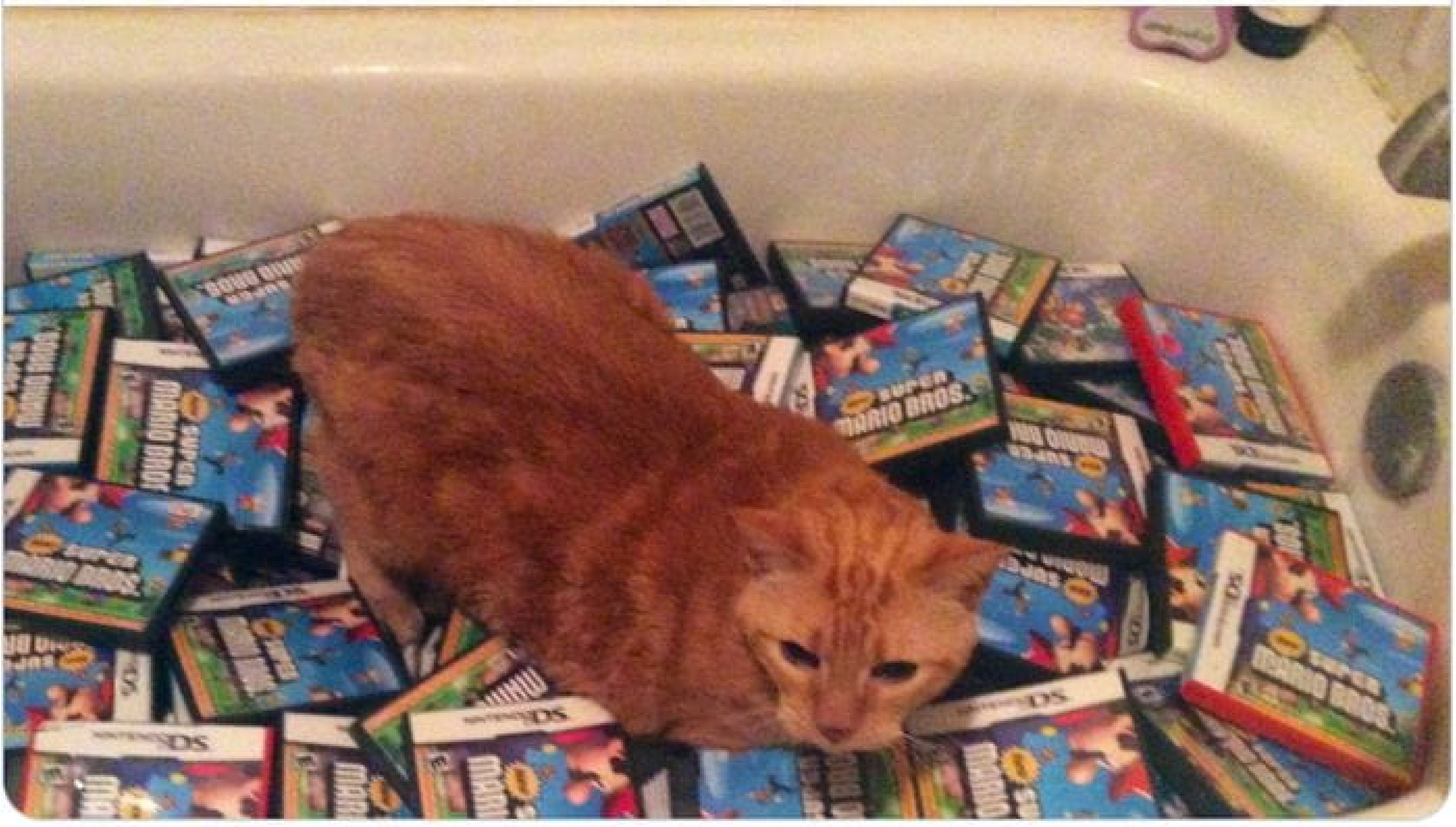
ChineseNintendo
2021-05-17

分享图片

Chinese Nintendo
@chinesenintendo

这一张图里面的《New 超级马力欧兄弟》可能比神游卖出的数量还要多。

vinny/quill (elusive) @kromium_ · May 15
在新超马生日之际，分享一下我最喜欢的一张图片



4:08 PM · May 16, 2021 · Twitter Web App

7 3 20

ChineseNintendo

2021-06-20

2017-2019年的香港任天堂：请提早购买我们的游戏，因为我们有护照套、骰子模型、以及能投影奇诺比奥队长的笔。
去年至今的香港任天堂：

5 2 25

ChineseNintendo

2021-08-21

国行Nintendo Switch主机附赠的《精品游戏阵容》。
您可以在其中看到两个民间翻译和一个被遗忘的游戏。

4 4 13

ChineseNintendo

2021-09-16

回复 @袋Lite:我认为这个和"瞬缘连接"当中的地图不一样。瞬缘连接的地图很可能原计划是要在中国发行的iQue 3DSXL上使用的，因此需要遵守中国的法律，而在外国发售的游戏软件不需要。您之前转发过我发布的《马力欧卡丁车7》中国版与世界版区别：我觉得这个和这款游戏的情况类似。

---:该账号因被投诉违反法律法规和《微博社区公约》的相关规定，现已无法查看。查看帮助 网页链接

1 0 6

ChineseNintendo

2021-10-19

4 1 6

ChineseNintendo

2021-10-29

“非常遗憾，星之卡比的游戏好像「探索」途中并未「发现」中国……”

You Retweeted

Meteorz @MeteorzYT · 34m

Huh, it's a shame Kirby games have Forgotten to Land over there...

Chinese Nintendo @ch... · 11h

Tencent will be releasing the Kirby Series Amiibo in China. This is the second set of Amiibos released in China without the an accompanying ...

Show this thread

4 3 4

ChineseNintendo
2021-12-12

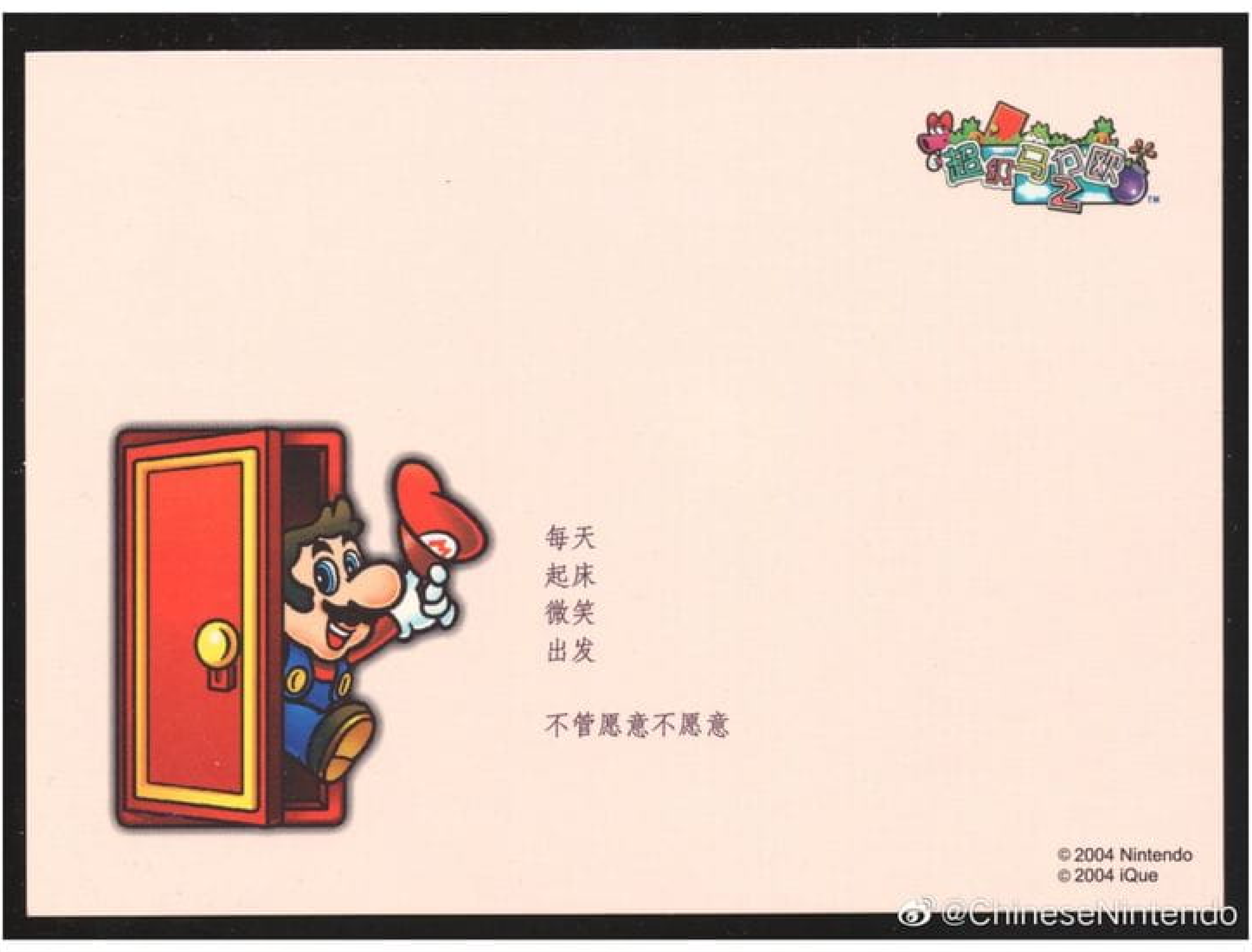
每天
起床
微笑
出发

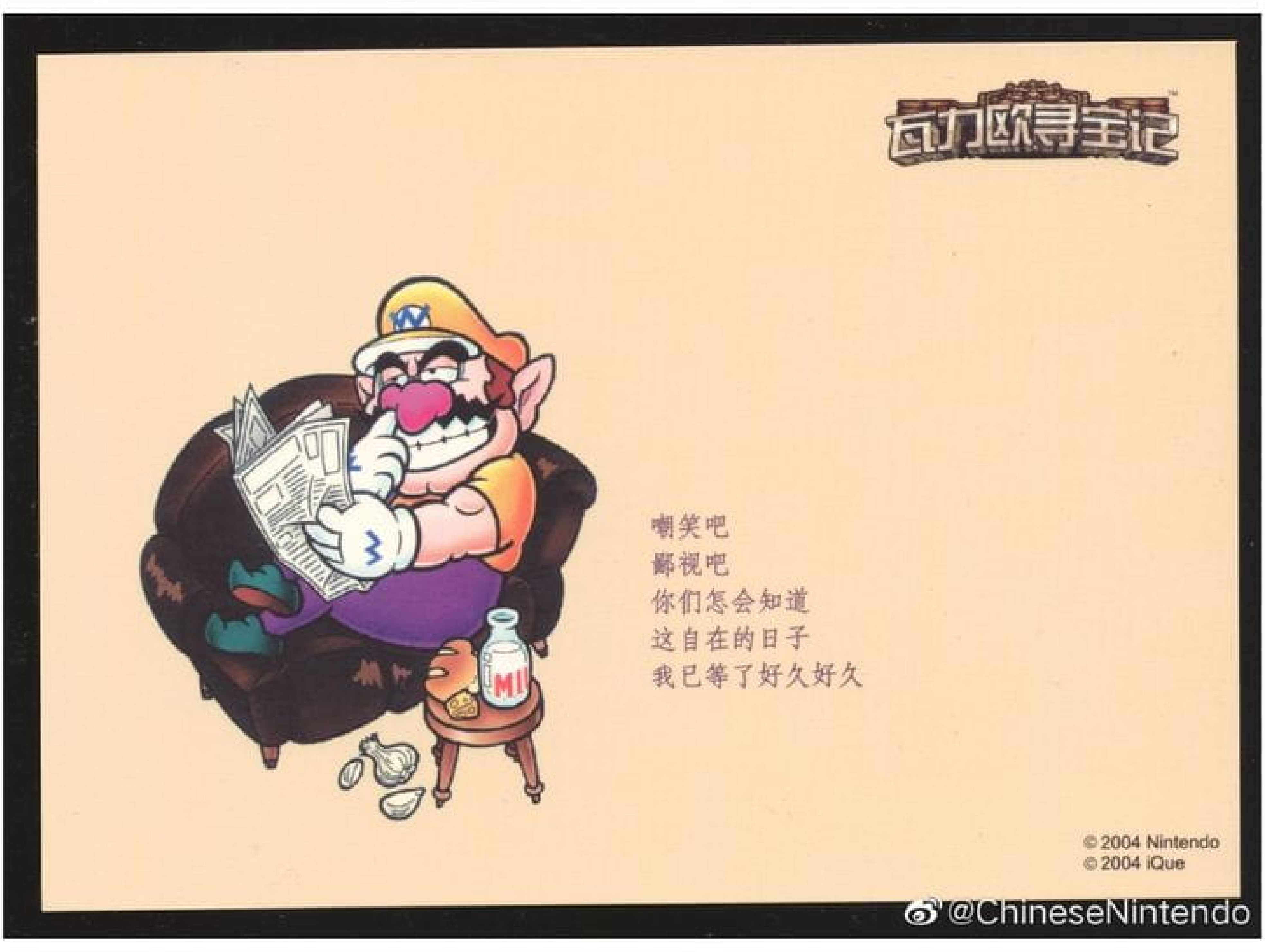
不管愿意不愿意

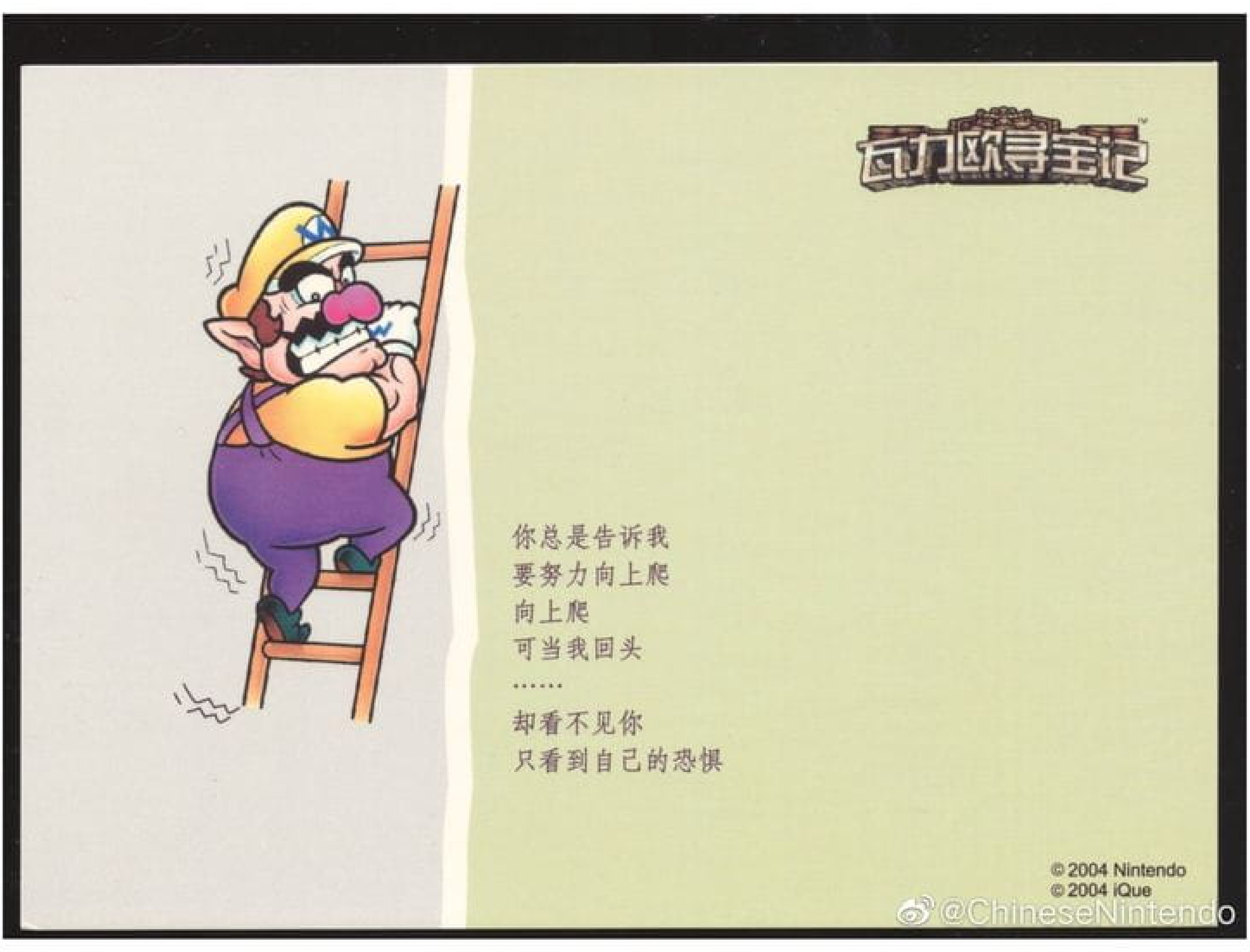
嘲笑吧
鄙视吧
你们怎会知道
这自在的日子
我已等了好久好久

你总是告诉我
要努力向上爬
向上爬
可当我回头
......
却看不到你
只看到自己的恐惧

都说放手也是幸福
为何我还要紧紧抓住







21 2 30

ChineseNintendo

2021-12-14

我们已经将 @触乐网 文章 "《记录》第17期：神游中国"的上半部分翻译完成。
这篇翻译离不开国内外神游爱好者们的共同努力。
如果对改善该翻译有任何意见或者建议，望请各位读者不吝指教。

Record Issue 17: iQue China

Author: 大狗. Reposted from Chuapp with permission.
Source: 《记录》第17期：神游中国（上）, 《记录》第17期：神游中国（下）

Throughout the years, iQue has been out of public sight, strayed away from everything happening in the gaming industry. When gamers in China are cheering for Xbox One and PS4's official release in Mainland China, they could barely remember the existence of iQue; when Pokémon fans in China are going wild over the series' first ever official Chinese language release, not many of them knew that the company wass the one in charge of its Simplified Chinese localization.

On May 31th, 2016, iQue announced on its official website that adding funds with iQue point cards was no longer supported on the DSi shop. For many, the news itself was not as surprising as the fact that the company was still in business.

iQue is a forgotten company. Throughout the years, iQue has been out of public sight, strayed away from everything happening in the gaming industry. When gamers in China are cheering for Xbox One and PS4's official release in Mainland China, they could barely remember the existence of iQue; when Pokémon fans in China are going wild over the series' first ever official Chinese language release, not many of them know that the company is the one in charge of its Simplified Chinese localization.

Founded 14 years ago (as of 2016), iQue was more a bystander of the gaming industry in China. In the past 14 years in China, single-player games have lost their appeal, online games have gained their popularity, Smartphone games crashed into the market, and consoles made their ice-breaking attempt. However, iQue was out of all these changes.

The author interviewed five different former iQue employees who worked at different times in different departments, and pieced up this forgotten history of iQue with their fragments of memories. Much information only exists as rumors and was hard to validate, so this article may not be 100% accurate and objective, but should

4 2 25

ChineseNintendo

2021-12-24

我们已经将知名神游考证家"我是金属狂人"2013的文章《任天堂在中国摸爬滚打的20年光辉岁月》翻译成英文。
"任天堂、市场和玩家"组成了一个相互牵制"三角力量"，使得中国市场一度陷入僵局。今天，这个僵局是否真的得到了化解？

上一页　　English

任天堂在中国摸爬滚打的20年光辉岁月

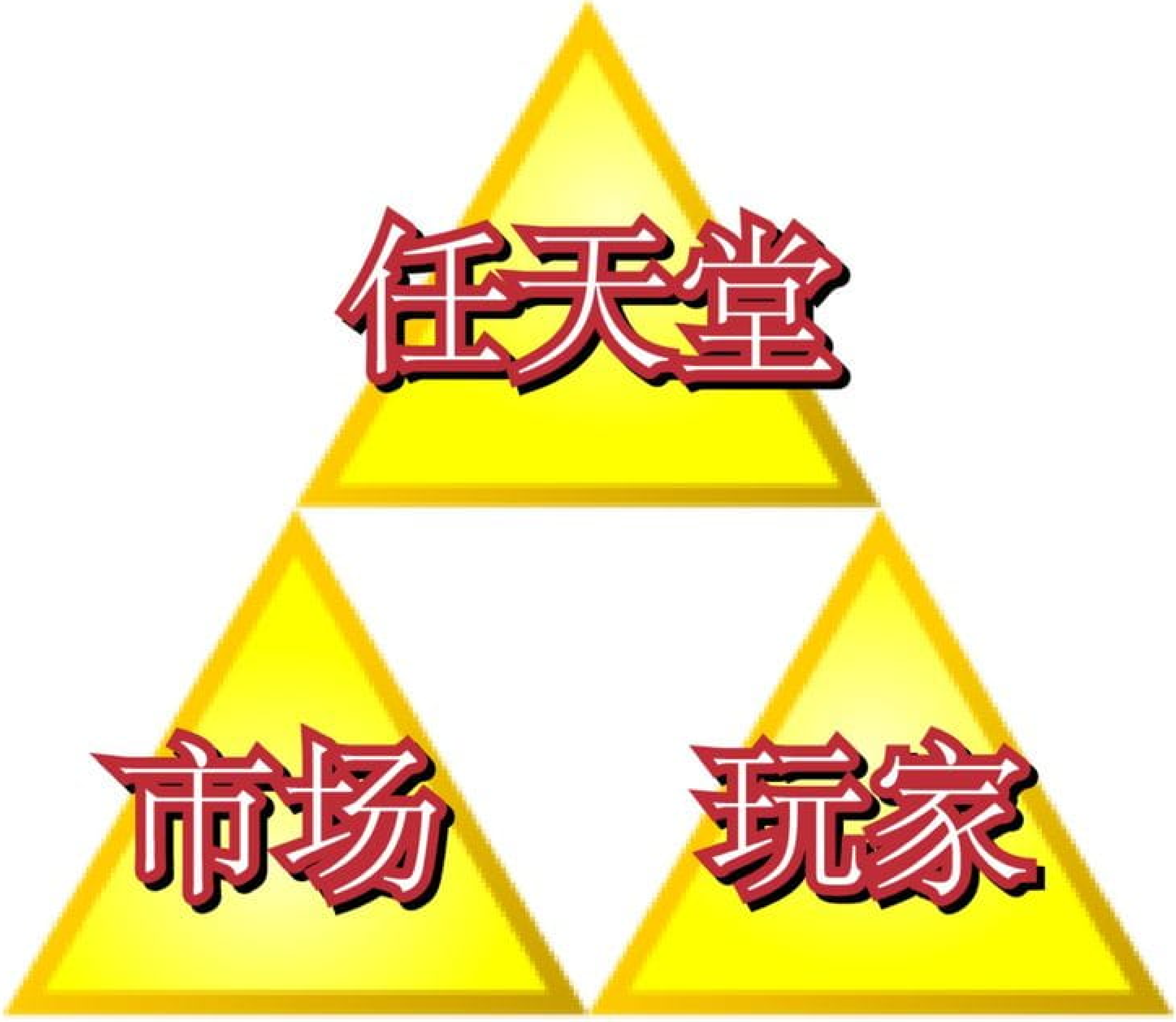
原文
发布时间：2013年6月24日 作者：我是金属狂人
注解 神游考证团

1994年，任天堂在香港找玩具商"万信"代理任天堂产品。
2002年，任天堂在大陆踢开万信，设立神游共同发售任天堂产品。
2013年，也就是今天，任天堂在中国举步维艰。

大约每十年，任天堂在中国的旅行都会遭遇一个大坎坷。风风雨雨20年，任天堂是怎样在中国这个"游戏界公认的恶劣市场"战至今日的呢？

首先，先要认识一下一些代理商的名字。他们是神游、任天堂（香港），任天堂溥天，万信，博优。

他们都是任天堂在华语地区的代理商，肩负着将任天堂的产品带给中国玩家的历史使命。



ChineseNintendo

2021-12-31

“iQue会客厅”是神游科技于2007年举办的一场由员工直接参与的访谈活动。
通过阅读它，您可以回顾十几年前中国游戏玩家和开发者们的梦想、现实、与困难。
若不是包含访谈经历者和知名神游考证家“我是金属狂人”在内的互联网历史学家们的寻找复原工作，这则访谈可能已经从互联网上永远消失。
14年后的今天，这则访谈的全文已经翻译为英文。

还原历史瞬间：
2007年“iQue会客厅”任天堂中文化访谈全纪录

原文

发布时间：2019年9月11日注解：知任CHS

一段被尘封的往事。访谈中大家对中国市场、任天堂、正盗版、审批政策有很多讨论。

事件背景：

2007年底，神游在发售当时的“GBA最新游戏”（其实是国行GBA最后一个游戏）《F-ZERO极速赛车》之后，当时有一个游戏论坛，叫Levelup论坛，开了一个活动，由神游工作人员直接参与，网友自由提问并给与解答的交流活动。

这个活动名叫“iQue会客厅”，前前后后持续了几个月，一共分为10期。每期都有几百个提问，神游在开发部、市场部等各类成员，热心回答网友的提问，并展现出非常积极的态度。

活动在Levelup论坛展开，但由于Levelup.cn论坛现在不幸停止运营，帖子从互联网中蒸发。会客厅的几乎所有访谈记录都随着Levelup.cn的停运而消失。曾经的我们天真的以为，互联网的冲浪是永恒的，发到网上了还能没了吗？是的，会没的。

鉴于此不幸现状，我们利用网页快照等手段，以及他人在其他网站的转载，各种支离破碎的信息，重新还原这次神游历史上最大的民间互动问答活动。再次特别感谢贴吧的 @暗之天皇，他在2007年在神游吧的许多转载，包括他本人也参与了大量提问，是我们考证的最重要的文本来源。

3 6 11

ChineseNintendo

2021-12-31

神游在成立之时有着远大的理想，但很多目标因中国游戏业的残酷现实而无法实现。
在神游考证家"我是金属狂人"的文章《科学考古：神游历史上的两次大跳票和五次全民YY》中，他为我们展示了神游一些落空为失望的期望。

Scientific Historical Research: Two Failed Promises and Five Widespread Delusions in iQue's History

Source
Published January 30th, 2013; Author: MetalManiac
Translation by iQueBrew

科学的贴子，又来啦！

"Here comes another scientific thread!"

Hi everyone! I'm back to dig up more skeletons from iQue's closet. After the recent analysis and research, I summarized iQue's two major failed promises in the past decade, and five past stories of widespread delusion, originated from false news and ended up in great disappointment.

Now, I'm gonna give everyone a good talk about it.

Trolls and flame replies from people with zero knowledge on iQue are not welcome. I do not need experience points from your replies.

1 2 11

ChineseNintendo

2022-03-25

去年，我有幸得到了来自Chaoyang Trap的一次采访机会，为他们一则关于中国游戏历史的文章提供了素材。前些时间，我委托朋友将关于神游访谈部分翻译为中文。
译者水平有限，如有更好的翻译建议，欢迎各位读者朋友们不吝指出。

Chaoyang Trap是一个关注中国互联网上小众文化的英文自媒体网站。

上一页 English

第2季第3集：小霸王明星大乱斗 特别版

（节选）

原文，从Chaoyang Trap授权转载
发布时间：2021年11月13日
译：神游考证团

中国游戏历史学家 + 疫情下的Flash + 黄金矿工：赦免 + 神游上流社会 + 任天堂做了和没做的事情

本期嘉宾：Zoe、Krish、GM、ChineseNintendo、Bo、Slowork、Tianyu、Even、Aaron、Simon、Yan和Henry.

Tianyu：欢迎来到第3集。这是关于中国电子游戏的两期系列节目中的第二部分。

上一期节目中，我们把目光投到到了中国的Steam社区，并聚焦在独立游戏开发者们和玩家们如何与这个在政府限制下不断收紧的平台抗争。但是，局势是究竟如何发展这里这的呢？ 在谈论中国电子游戏发展的时候，有一个时代的中国玩家被遗忘了：那些玩任天堂山寨机（美其名曰"学习机"）和盗版Flash游戏网站的玩家们。

在本期节目中，我们将通过中国游戏历史学家和历史保管家们的视角重温这一段独特的电子游戏历史，并具体研究两个失去的未来：4399网页游戏和神游机。

首先，我们来看看Flash游戏。

（本段文字和iQue神游相关性不大，因此未被选入）

Krish:我们的第二个故事是关于一个和Flash一样雄心勃勃且大胆的创新，不过是硬件方面的，而非软件。

中国在2000年禁止了外国进口游戏机在中国的销售，但这则禁令丝毫未能阻碍主机游戏的流行。 禁令的效果只是把主机游戏行业的活力引导到开发奇葩"山寨"游戏机的路上。"山寨"在游戏机的语境中包括本土的替代产品和加了改机芯片的翻版。

ChineseNintendo
2022-04-07

Forward Weibo

@银河战士吧:
#密特罗德#游戏##密特罗德##银河战士#
分享：《密特罗德 融合》神游扫图， 微博显示图片已被压缩。全部内容（卡带、封面、22页说明书） 下载见评论

0 0 0

ChineseNintendo

2022-04-27

在3DS时代，在香港任天堂管理的繁体中文地区购买游戏非常复杂，因为有多个互相不兼容的区域和不同的语言支持。庆幸的是，在Switch时代这已经不是一个困扰玩家的问题了。

香港任天堂 3DS九宮格	語言純粹 繁體中文區的遊戲 當然只有繁體中文	語言中立 部分遊戲內置了簡體中文， 否則神遊版只有兩個遊戲了	語言自由 任天堂一定覺得我們都熟讀 日文或英文……對吧?
形式純粹 在港台必須賣中文區遊戲卡 (部分可用於神遊版機器)			
形式中立 可以賣eShop上的數位版遊戲 抱歉了，神遊版用戶			
形式自由 就直接賣日規遊戲片吧， 反正大部分人也在用日規機			所有帶 JP 圖標的遊戲

7 4 19

ChineseNintendo
2022-05-22

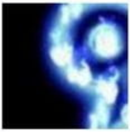
已经将文章的复刻序更新进原来的文章中，使用原来的链接可以阅读更新后的文章。

@袋相随:
经典文章复刻：任天堂在中国摸爬滚打20年的光辉岁月。

这篇2013年的帖子，曾被很多游戏媒体转载，可能是我最有名的一条帖子了，但其实当时并没有很用心地写，属于无心插柳柳成荫，如今回头看看，还是挺值得怀念的。 任天堂在中国摸爬滚打20年的光辉岁月

【20130624】论文·任天堂在中国摸爬滚打20年的光辉岁...

楼主



我是金属狂人

11cm 11

1994年，任天堂在香港找玩具商“万信”代理任天堂产品。
2002年，任天堂在大陆踢开万信，设立神游共同发售任
2013年，也就是今天，任天堂在中国举步维艰。

大约每十年，任天堂在中国的旅行都会遭遇一个大坎坷。
国这个“游戏界公认的恶劣市场”战至今日的呢?

任天堂在中国摸爬滚打20年的光辉岁月

复刻序：

这个并不是一个文章，而是发表在贴吧的一个帖子。

发表时间：2013年6月24日。

一瞬间可以说各类游戏贴吧都在转载，然后各种游戏媒体和非游戏媒体都在转载。那些大网站转载的一分钱稿费都没给我，算了，随他们便吧。以这篇文章的实际流通流量，应该是我所有文章中最高的一篇，虽然绝大多数都是未署名的转载。

正是由于转载多，所以本文也是我各类文章中难得的没有在公开互联网上失传的文章，到处可以搜到。这样其实我的目的也就达到了。

平心而论，这篇文章其实写得很随意，他只是一个帖子，并不像投稿给网站的那种文章，会精雕细琢，会甄选配图。没有，它就是一个帖子，一条谁都能复制走的帖子而已，但当时爆发出的能量是我远远没想到的。事实上，在这之前，由于我的另一篇反向出名，“臭名昭著”的言论，也就是被称作“赎罪论”的帖子，已经导致我被大部分任系贴吧驱逐，也就是那时候我转战到微博来的。在这样的环境下，贴吧里再发一篇这样的文章还能有如此大的生命力，着实令我惊叹。

本文在海外还有全文英语版，感谢国外媒体 Chinese Nintendo 的翻译和推广。

还是要介绍一下大环境，因为凡事都讲究个时效性。2013年，那时候任天堂只有残缺不全的神游3DS和港版3DS，中文游戏在锁区的环境下受到了如今难以想象的困境。和如今Switch遍地中文游戏完全根本不是一个环境。

本次复刻力求真实，一字未改。文中的不少观点和预测，如今已经成为了现实。但也不可避免的由于时代原因，有一些历史记载存在疏漏，也有一些观点过于激进，还有一些预测最后没能实现。

现在的读者可以酌情带入当时的历史年代来看待这篇文章。

1994年，任天堂在香港找玩具商"万信"代理任天堂产品。

2002年，任天堂在大陆踢开万信，设立神游共同发售任天堂产品。

2013年，也就是今天，任天堂在中国举步维艰。

大约每十年，任天堂在中国的旅行都会遭遇一个大坎坷。风风雨雨20年，任天堂是怎样在中国这个"游戏界公认的恶劣市场"战至今日的呢？

首先，先要认识一下一些代理商的名字。他们是神游、任天堂（香港），任天堂溥天，万信，博优。

他们都是任天堂在华语地区的代理商，肩负着将任天堂的产品带给中国玩家的历史使命。

但实际上，他们可以分为两类，也就是代理商和发行商。前者可以理解为汉化组，后者可以理解为发布组。

其实呢，这样说也不是很准确，这两者最合适的说法应该是：子公司和代理商。"汉化组"其实就是任天堂的子公司，有的是全资子公司，有的是合资子公司，但本质都是任天堂。代理商呢，只是负责营销和发售、铺货等任务的合作公司，他们对于运营策略、汉化游戏之类基本不参与，只负责发售而已。

按照这个理论，这些"代理商"应该分为：

子公司：神游科技，任天堂（香港），任天堂溥天。
代理商：神游科技，万信，博优。

这其中，在子公司的层面，神游科技负责大陆部分N64\NDS\GBA\3DS的游戏制作。而任天堂（香港）和任天堂溥天，都是从Wii开始才有了"汉化"层面的业务，而且其Wii时代的汉化几乎都是由神游代工的。台湾和香港在3DS时代才有了独立的本土化项目，脱离了神游的辅助。在这里边，香港和台湾的状况也是不同。实际上香港是傀儡，实际的工作都是台湾溥天在进行，其产品被香港代理后再流入内地，所以我们更习惯叫他"港版"，其实是台版（区域代号为T）

而说到这个话题，就不得不提到万信。说到万信，就不得不将时光机转移到遥远的90年代——任天堂最开始走入中国市场的时代。

任天堂第一次从正规渠道（而非小霸王小天才的兼容机或水货渠道）进入中国市场，是在1994年。当时的日本任天堂和香港的玩具代理商"香港万信玩具有限公司"进行代理发售。但是发售对象不仅仅是香港地区，而是囊括了大陆、香港、台湾的所有代理业务。由于那时候没有中文化的任务，大陆和港台也没有政策方面的限制，再加上任天堂本身对于传统市场（欧美日）以外的地区推广意愿不太大，所以万信仅仅帮忙发售行货就可以足够让他吃十年。

万信最早代理的是超任，即SFC。之后又回过头来代理了FC和Gameboy。这三个是万信公司的主要产品。其中，SFC和FC游戏都是纯粹的代理，原样引进，只提供一个中文的保修单而已，而且保修也是形同虚设，还不如直接找游戏店修理便宜省事（香港直到wii时代才有了真正的官方维修点）。但是，GB游戏就开始不一样了，不仅有了中文的游戏封面，甚至说明书都是全中文的。和现在的繁简对立的局面不同，那时候封面都是同时印有简体中文和繁体中文的。

但拥有中文封面的游戏也几乎仅限于任天堂本社游戏（这一点从始至终就没有变过），而且游戏本体通常是英文版，所谓俗称的“港英”的前身。

和现在的“子公司”汉化游戏都有“本土化总监”不同，那时候万信的游戏中文标题，很多都是乱起的，没有经过任天堂本社认可，仅仅是个“参考名称”。如撒尔达传说，卡比之星，坏莉欧等译名，如今均已废止，替换为由任天堂本社监督翻译的符合原创作意图的中文名。

有的游戏甚至有严重的翻译错误，比如在港版的Wii游戏《Donkey Kong Country Return》的游戏介绍中，将Diddy Kong翻译成“金刚爸爸”，这就不仅仅是译名是否好听的问题了，而是直接连英文都不认识的草率代理。

大金剛回來了

厰牌：任天堂
建議售價(含稅)NT$：1,880
展碁料號：0930.WIG60.428
經銷價(未稅)NT$：馬上登入展碁經銷商網站

图片截自展棋国际官方网站

產品規格

產品名稱	大金剛回來了
原廠型號	(RVL-P-SF8J)Donkey Kong Returns
發行日期	2010-12
適用機型	Wii
語言	日文
遊戲類型	動作遊戲
玩家人數	1-2人
網路連線	無
顏色	無
週邊對應	遙控器,雙節棍

產品特色

被邪惡Tikis集團所控制，在金剛島上的動物突襲並且偷竊大金剛所囤積的香蕉，而想當然爾大金剛將帶他的香蕉們回來! 火箭工作室在熟悉的人物中帶大金剛進入一個橫向捲軸的冒險並且以驚人的程度重新點燃玩家對原先版本的熱情。

此款遊戲第一次設計讓兩個人在同時間一起玩，一個為大金剛，另一個玩家則是金剛爸爸，玩家可以在同一個程度或者是一個單元中分別的航行，金剛爸爸可以騎在大金剛的背上並且隨時高興就可以隨時下來，讓新手玩家可以透過騎在大金剛背上在遊戲中通過有挑戰性的區域。

这种情况在香港、台湾直到Wii末期和3DS时代才得到解决，而不会出现这种代理商让外行随便翻译一段就往网站里写的草率行为了。

话题继续回到万信的代理。说到万信最早的产品，也就是任天堂SFC和FC，可以说在华语区大暴死。高贵的售价，没有保障的售后，没有任何宣传，只能玩日版卡带（锁区），正版卡带售价很高（当时中国人民生活水平和汇率决定的）。当然这都是小问题，关键是兼容机早已在大陆和港台深入人心。大陆有小霸王，香港台湾有小天才，这种廉价的兼容机，配合Nin1的组合盗版卡带，早就霸占了中国玩家的市场。300块钱一台小霸王，100块钱一盘质量很高的4in1动作卡带，谁还会去买行货的1200块钱的正统红白机，去买350元一盘的1in1正版游戏？

至于SFC，首先在SFC时代大陆的玩家就都投奔世嘉MD了。这也和世嘉MD已经“完美破解”有关。1993年，天津新星电子公司成功地破解了世嘉MD主机，推出了非常廉价的MD兼容机（可以理解为MD领域的小霸王）。

日本世嘉公司以侵权为由，将新星公司告上了法庭。于是新星公司又推出了基于MD主机的学习机，以“学习机”为幌子继续销售MD兼容机。最终世嘉败诉，后来靠亏本推出更廉价的新天利VCD才挽回部分市场。（以上内容引用自《电视游戏在中国的发展史》）玩家都去玩盗版MD游戏了，SFC价格太高，即使后来SFC有了破解版（即用磁碟机外设漏洞用3存软盘玩），价格也非常高昂，软盘拷贝技术也非常简短，再加上一个SFC的大游戏（如最终幻想 勇者斗恶龙等），都有4M 8M这么大，玩一个游戏需要一大摞软盘，除非铁杆任饭根本懒得玩这个又贵又麻烦的游戏机，普通玩家都投奔MD怀抱。后来有了画面更好的PS，玩家又都被吸引了过去。

在这个历史环境下，万信代理的正版SFC彻底大暴死也就可以理解了。

但是任天堂并没有因为SFC和FC在中国市场竞争不过水货机和兼容机而气馁，在Gameboy时代开始大量投资，让万信更加用心的经营中国市场，于是我们有了中文的说明书和游戏封面。甚至于老玩家都会记得，在电视上甚至有Gameboy的电视广告，是香港明星郭富城的广告。这是古往今来，任天堂整个历史上唯一在大陆的电视上播放的任天堂游戏机的广告。为了宣传造势，行货版Gameboy在封面上印上郭富城照片，内置郭富城的闪光日历卡，可谓用心良苦。

明星效应和Gameboy本身巨大的游戏性，让行货Gameboy终于在水货机的市场中，抢回了不少份额，截止到Gameboy退市，万信在中国地区销售的行货版Gameboy数百万套，可以说血洗水货混乱市场，一举统一业界。

但是，任天堂其实心里非常清楚，中国人买了百万台Gameboy，但正版游戏平均每个人购买数不足一台。大家都玩的是盗版卡，以及末期的Nin1烧录合卡。任天堂并没有被巨大的硬件销量冲昏头脑，他看到的软硬比足够让他认识到，只卖机器是不够了，必须让中国玩家掏钱购买游戏软件才行。事实上，直到今天2013年，认为买了游戏机之后就绝不再掏钱买游戏的玩家也大有人在。购买了iPhone就破解越狱，购买了3DS就用烧录卡撸NDS盗版游戏，而不愿意哪怕买个二手廉价冷门游戏，因为中国玩家大多数的游戏思路就是，我买了机器了，就不用再买游戏了。

任天堂也知道这一点，于是在他的大脑中，认为中国玩家不买正版游戏，并不仅仅是因为价格，而是因为没有中文。再加上恰逢山内溥将大权交给岩田聪，任天堂突破了家族统治（事实上，香港任天堂的创始人就是山内溥的外甥，山内溥的亲戚遍布在各地任天堂掌权）。岩田聪对于海外市场更加重视，于是此时正好美国的芯片专家颜维群博士向任天堂抛来橄榄枝。

两者意见相投，一致同意在中国大陆最先开启本土化的任天堂游戏。

于是，神游科技在2002年成立。此时在任天堂的编年史里，是任天堂最痛苦的时期。

Gamecube首发不力，游戏跟不上，在全世界遭遇碾压，第三方集体围观，不给任天堂

支持，如果不是GBA的突出表现挽回败局，任天堂帝国恐怕已经灭亡。在这个时间点，任天堂和颜维群个人，以各出资一半的方式在中国成立了神游科技，其目的是真正的在中国代理正版的任天堂游戏。在这个时间点，万信被踢出了大陆，从此以后万信仅在台湾、香港负责代理。

由于对大陆购买力和玩家喜好的了解不够透彻，颜维群错误估计了形势，以美国人的运营思路来揣测中国玩家的意图，最终拿出令业界震惊无比的iQue Player（神游机）。这是一款N64的进化机，将游戏机与手柄结合一体，取消了卡带并以一张类似烧录卡的卡带取而代之。游戏采用去实体店现场购买并灌录的方式购买。如果想多人游戏，就需要购买类似有线路由器的"共游盒"实现，并且其他玩家需要"共游机"参与游戏。

因此若想实现颜维群构想的"全家同乐"，就要购买价值400多元的神游机一台，价值300多元的共游机3台和共游盒一个，以及对应的游戏。这一全套需要1500元，在2003年神游机发售的时候，是天价游戏，在当时这个价格可以玩到很多PS2游戏了。

后来神游机本体更新，将必须去实体店灌录游戏，增添了可以互联网在家下载游戏的方式，价格不变，才让游戏的购买稍微方便一些（其实也不是太方便）。最重要的是，游戏软件跟不上。当时的神游科技技术水平和团队独立性极高，可以在原游戏的基础上自由的修改日本版，并添加真正的本土化要素（如动物森林中的中国节日，星际火狐的中文配音，纸片马力欧的中文标示的城镇）。但无奈在此时正好赶上中国整治游戏的狂潮，游戏汉化好后却要与审核机构陷入苦战，导致众多早已制作完的游戏延时发售，甚至许多文字量巨大的核心大作被禁止发售（塞尔达魔力面具就是其一）。

内忧外患，玩家的盗版心态，上层建筑的严厉干涉，让神游机举步维艰，最终在2006年停止了运营，共存在3年，发售了15款正版中文游戏。虽然这个数字不太好看，但从现在的视角来看，那已经是神游最努力的时代，15款中文游戏不乏文字量巨大的巨作，但可惜最开始的运营思路就有问题。

首先，2003年的时候，64已经是一款过时8年的主机，其画面和机能远远在当时流行的PS2之下。

其次，购买渠道复杂，除非真心想玩的铁杆任饭，否则都无法静下心来看懂到底怎么买游戏从而放弃购买。

最后，其共游机的多人游戏完全背离了全家同乐的初衷，高昂的成本无法配合软件的支持，让一切成为了空谈。

最终，神游机大暴死，任天堂正式走入中国的道路第一次就失败了。这个不能赖玩家，因为任天堂本身就没有闹清楚玩家想要什么。

与此同时，台湾和香港依然仅仅由万信负责代理，并在此期间发售了行货的Gamecube和GBA，但都没有中文化，最多只汉化封面，而且和GB一样，译名混乱，错译乱译频出。但韩国并没有维持现状，而是在此间建立了韩国任天堂，开始尝试了最初的韩国本土化，其代表作是GBC平台的Pokemon系列。虽然韩国也和中国一样市场混乱，但最终还是逐渐引上正途，通过DS时代和WII时代的积累，现在已经能够与欧版、美版平起平坐，算是后起之秀，远远超越了中国区。

当初2002年，任天堂在大陆踢出万信，建立神游的原因，一方面是因为前文提到的任天堂想不仅仅卖硬件，也让中国玩家买软件，另一方面则是万信纵容盗版卡带，让任天堂的正版卡和盗版卡同时摆上货架。这属于对原供货商的不尊重，最起码在万信的官方任天堂营业点卖盗版，睁一只眼闭一只眼就让任天堂感觉到这个代理商靠不住，就终止了万信在大陆的业务。

于是神游机变成了内部锁区，从根本上杜绝了盗版，因为即使正版也要去官方实体店去现场购买灌录。这下是真的没有盗版了，连水货都不允许了。这就等于和中国玩家的观念对着干，最后被玩家抛弃也是历史的必然。这个决不能全怪玩家，因为老任太矫枉过正了，中国人根本受不了这个。

为了解决这个问题，神游在2004年（即神游机的第二年）发售了行货GBA（小神游）。为什么神游GBA，也就是小神游能够一炮打响，迅速占领市场多呢？一个原因是价格低廉、售后有保障，另一个重要的原因———这货不锁区。小神游和后来的小神游SP，完

全兼容正版中文卡，正版日文英文卡，盗版卡，盗版汉化卡，烧录卡。这就是小神游能火的最根本原因：能玩盗版。

从这个层面讲，神游发布不锁区的GBA，就已经宣判了任天堂中国战略的失败。为什么呢？任天堂将万信踢出中国，就是因为万信纵容盗版，这才扶持了神游。但神游的GBA虽然不能说“纵容盗版”，但也的确没有盗版就没有神游GBA的畅销。最终，依然由于审核机制和价格等原因，神游的GBA游戏在数量上也处于绝对劣势，最终再次回到了“只卖硬件，不卖软件”的怪圈。中国玩家选择全新的、便宜的、有售后的小神游SP，然后购买廉价的盗版汉化的GBA卡带，成了2005年最流行的电玩现象。

这之后就是神游的NDS、NDSL先后面世。由于几乎同样的原因，神游的NDS血洗水货市场，一经登场就让水货无处可逃，但也由于几乎同样的原因，游戏难产，即使游戏出了也没人买，一波流之后就不出游戏了。这一切都和GBA时代如出一辙，可以说此时的神游和90年代的万信区别不大，老任看在心里，也无可奈何。

神游的NGC和Wii先后遭遇审核失败，以至于神游彻底失去了行货家用机的理论地位。这让大为尴尬的颜维群博士深感无语，最终熬不住，退出了神游科技，将股份卖给了任天堂。从此，神游成为了Nintendo of China的马甲，独立性已经失去了。这件事约发生在2008年，也就是神游的NDS已经连续一年没有吐出任何产品的时候。

任天堂对于这件事的反应还是非常迅速的。老任借此机会，突然决定在台湾和香港市场，也开始驱逐普通的代理。

话分两头，刚才说到万信被从大陆踢出之后，就在香港和台湾负责代理任天堂的机器和游戏，这件事持续到了NDS时代。由于万信没有汉化能力，所以港台的NDS只出到NDSL就结束了。因为NDSi是有智能机系统的，而且有锁区，还有许多内置软件，这些东西对于当时的港台任天堂是没有能力进行汉化的，任天堂也不愿意为了香港台湾专门给NDSi的版本号设置一个T区，设置一个DSiware，这对于当时的繁体中文市场都太过奢望。因此港台版NDS但是只出到NDSL就结束了。

但是到了Wii就不一样了，这时候恰逢内地的神游科技被任天堂全权购买，更兼由于苦战审核不力，神游的汉化组几乎无事可做，于是任天堂决定在香港和台湾开始发售中文版Wii，以企图用香港台湾为踏板拯救中文任天堂。事实上，Wii时代的所有中文游戏都是由神游汉化，这一件事也在封面上和游戏创作者名单里有所反映（而不同于3DS时代在封面上毫无反映）。但是由于天下中文玩家都是差不多的，港台版Wii虽然兼容日

区，但在香港台湾乃至大陆，其装机量都未能达到将水货扫地出门的程度。甚至可以说，几乎算是暴死。因为那时候wii已经完美破解，可以玩盗版盘且不锁区，还有汉化，还有模拟器。再往后都能直接用移动硬盘玩了，所以港版Wii大暴死也就可以预见了。

与此同时，大陆虽然没有了Wii，但有声有色的开始经营DSi。一方面，任天狗狗终于迎来了审核的通过（2005-2009），为了防止游戏卡带大暴死，神游选择了让游戏成为软件版内置到机器里。这个手段到了今天依然再用，换句话说，在任天堂的眼里，只有这样才能逼的中国玩家不玩盗版。之后，神游（这时候已经是任天堂的完全马甲）开始经营创软（DSiware），并开始把大量下载版小游戏扔进去贩卖，以购买点卡再进入神游商店的形式消费。但最终还是由于软件阵容太差（这不是神游造成的，而是本身DSiware的阵容就和现在的E-SHOP没法比），神游汉化的30多款下载版游戏几乎全部暴死。唯一没有暴死的就是神游科技历史上唯一的原创游戏《小海兔的故事》，没有暴死的原因是因为这个"游戏"是免费下载的。这个游戏在玩家届更多的成为了一个笑柄，因为在日本已经发售3DS的时候，神游官网还在铺天盖地的宣传小海兔，让人觉得既可笑又可怜。

而在任天堂和中国玩家\中国有关部门混战一团的时候，韩国任天堂已经悄悄崛起，NDS上几乎所有大作包括第三方游戏都有官方韩文，许多大作销量达到30万、50万（数字来自任天堂2008财报请自行查阅）。中国的历代中文正版游戏加起来恐怕都没有韩国一个NDS游戏的销量大。再加上韩国的政府大力扶持游戏业，让韩国任天堂迅速崛起，很快成为和欧美任天堂平起平坐的大区。最终以韩国发售本土游戏《冒险岛》为开始，以《塞尔达传说天空之剑》韩版同步发售为高潮，Pokemon XY参与到全球同步首发为结局，韩国区彻底成为融入世界的任天堂分区。而与此同时，中文区就依然停留在原地踏步的阶段，也是让人扼腕叹息。

再此还需要再说一下台湾香港的代理问题。事实上，许多人都喜欢说溥天如何如何，其实这个也不是正确的。

神游、溥天、港任都是任天堂的第二方子公司，从某种角度上说，他们都和HAL甚至IS社算是同一级别。万信、博优、展棋国际都是发行商而已。曾阿嬷被任天堂踢出台湾的新闻还历历在目，其实呢，博优仅仅是台湾的发行商，而台湾的代理商一直都是溥天，

从90年代就是溥天，只不过代理商先后从万信变成博优，博优又变成展棋国际而已。其中博优是时间最长的，只不过由于跨区销售等问题损害了任天堂利益，“被任天堂一脚踢开”（曾阿嬷原话），将代理商换成台湾电器商展棋国际。

时光已经走入了2012年，无论是大陆的神游，还是香港台湾的任天堂，都已经好久好久没有动静，仿佛已经死了。但2012年4月的一个新闻，让所有人都震惊——Wii最后的大作，玛利欧派对9将要发售繁体中文版。要知道，Wii的中文版游戏已经好久没有出了，大陆的神游更是一直在搞小海兔。在这样一个历史阶段，突然公布Wii居然还有中文游戏，而且，仅仅比日文晚发售两个月（日版4月发售，中版6月发售），一经公布就宣布了发售日期，突然如同换了一个人一样。这不禁让人联想，老任终于要打算用心经营中文区了。

果然，2012年秋季，先后公布了港版3DS和神游版3DSXL，其中港版首次公布就拿出五款中文游戏，神游则限定机外壳+两款下载版游戏（当时还不知道神游可以跨区读取港版游戏的简体汉化部分），可谓气势汹汹。

但这一次，由于3DS的锁区已成定局，中文3DS的前景并不为人看好。尽管第一波中文游戏就拿出来风格各异的五款游戏：包括核心成人化的生化危机启示录，任天堂的核心经典时之笛，全年龄蓝海战略任天猫狗，全年龄看家游戏两款马力欧游戏，可谓诚意十足照顾到了各种玩家。但发售后就立即遭遇了游戏荒，以至于有一个月的发售档期居然用港日的火影忍者SD来凑数，可谓上气不接下气。经过半年的经营，在最近才算节奏平稳，并准备在暑假彻底爆发，这些都是后话。

我们不能将任天堂在中国区的失败仅仅归结于任天堂的锁区政策。的确，假如港版机不锁区，神游机不锁区，那大家肯定都来买了，谁不喜欢中文界面。可是由于锁区，更兼游戏阵容的迟缓，让现在的中文游戏机陷入苦战。先是怪物猎人4的港日公布，宣布了第三方中文化的叛逃，后是Pokemon首发无中文的公布，宣布了第二方中文化的叛逃。现在只剩任天堂本社依然在砸钱养中文机。

这个既有任天堂的责任，也有市场的责任，也有玩家的责任。这是一组三角力量，最终

共同造成了任天堂踏入中国20年来一如既往的举步维艰。

任天堂本身，对中国玩家需要的东西不够了解。他误以为中国玩家和美国玩家一样，都喜欢马里奥，看见马里奥就高潮。他误以为中国人和日本一样，殊不知一些在日本暴死了的游戏在中国墙外开花。从最开始的颜维群用美国人的思路揣摩中国市场，导致神游机的路线错误，到后来任天堂亲自探索中国市场，最终还是没看懂中国玩家要什么，导致了现在的状况。

市场方面，中国玩家（无论大陆港台），根深蒂固的玩游戏不需要花钱的思想，有模拟器有烧录卡何必玩正版的思想，让任天堂的所有试水和努力都化为泡影，看不到销量任天堂就不再继续。另一方面，由于大陆的有关部门的管制，让本应该可以打开核心市场的巨作塞尔达传说魔力面具、GBA的火纹、高级战争系列，胎死腹中。这不仅是玩家的损失，也是汉化人员努力的泡影，最终神游的核心软件力量纷纷辞职跳槽，更兼今年的

裁员事件，只保留汉化机构，其余人员精简，可以说等同于官方汉化组，只负责ROM的汉化工作了。而台任和港任则请到了任天堂史上第二个明星代言——SHE。在港台的电视广告上轮番轰炸，但最后收效甚微，直到今天，即便在香港台湾的游戏店都很难买到港版3DS，游戏的铺货更是基本仅限于官方专营店，而普通电玩店则极少进货。

可以说，行走到3DS时代，在任何程度上讲，中文游戏数量和速度都是完胜于之前20年的任何一个历史时期，平均每1个多月都有一款繁简合版的中文游戏，每两三个月搭配一款港日游戏。但无奈于3DS的锁区，使得明明已经在中文游戏阵容上领先于以往的历代，但仍然面临游戏不足。更兼台湾SCE的过于给力，港版PSV中文游戏大作频出，在对比下现在港版3DS更是陷入劣势。而在任天堂领域内，韩国的多款大作的韩文本土化公布，特别是同一款游戏在港版是日文，在韩国是韩文的现象反复出现，更让中文3DS陷入舆论低潮。

但是即便这样，任天堂仍然将中文区和中国的玩家按照老的思维去考虑，认为中国玩家不支持正版，我就拖着出，从而恶性循环让中文3DS持续走入舆论压力中。老任其实一直觉得自己做的没错，用两款马力欧游戏最先打开市场，他觉得自己这样做是万分正确的，因为他的心目中，玩家都爱玩马力欧游戏，中国人也无比热爱他。

殊不知中国玩家的兴趣取向和美国玩家很不同，许多更喜闻乐见的游戏日本方面以为中国不爱玩，而他看到他以为中国人爱玩的游戏中国人不买，就觉得中国玩家不想支持他。而任天堂又没有看到他给中国的游戏，一多半都是发售了很久的游戏，其中很多都是文字量不高的。这就导致一个假象——中国玩家真想早早玩的游戏迷早就购买了美版日版的游戏，从而没必要再入手中文的同样的游戏，但日本任天堂只认识销量，似乎完全不知道水货的存在一样，误以为中国玩家没有给他以足够的反馈。

其实说破天即是市场判断不够深入，无视水货的存在，并且将中国玩家的趣味和需求不管不问，将中国市场完全按照外国人的思维去理解，最终被许多中国玩家抛弃。

但是这并不意味这老任就放弃了中国，因为中国这个市场谁都不可能放弃。他会继续用非常谨小慎微的方式去试探市场，观察反应（尽管他试探的方式很古怪，很古板），然

后根据很片面的反馈结果（中文游戏的销量），去继续判断和尝试。这应该也是任天堂一贯以来的家族管理，不肯迈开步子的直接结果。

不过也并不必有过多悲观。任天堂在中国市场摸爬滚打20年，可以说历尽艰险，从各种角度试图寻找出路。企图用神游机的下载游戏方式遏制盗版遭遇宝石，用不限制盗版的方式放行GBA和NDS却由于盗版和审核过慢而游戏阵容差，通过大陆不行去台湾的方法发售Wii却恰逢Wii完美破解，通过大陆和台湾繁简合版的方式帮大陆绕开审核，却遭遇了任天堂自己布置的锁区。

总之，任天堂再用各种办法和阻碍中国任天堂发展的负面因素作斗争，尝试了一圈终于找到突破口的时候又被自己的锁区困住。

现如今，3DS在中国的发展仍在寻求出路中，但摆在眼前的是WiiU的大问题。先说神游，由于神游自从Gamecube（神游盒），Wii（神游影音互动播放器）先后被有关部门斩于马下，可以说大陆的WiiU凶多吉少。我问过有关人员关于行货WiiU的问题，他给我的回答非常暧昧“我们一直在努力”。其实神游没有WiiU也算几乎可以预料，毕竟掌机可以当MP4送审，但家用机无论如何和躲不开游戏机禁令的。那么重点就在台湾溥天了。

台湾的任天堂溥天，从90年代就开始建立，但一直都毫不作为，只靠万信代理商胡乱起个游戏名字就给予发售，也没有完善的售后，算是一直混日子。后来代理商变成博优后也是毫无建树，和巴西、沙特、马来西亚等代理商没有什么区别——纯粹的代理。直到神游改组的时候，任天堂开始决定将中文计划从大陆的神游转移到台湾阵地的时候（也就是港台版Wii的时代），才开始利用神游的人力物力发展台版的Wii游戏。虽然发展缓慢，但也算稍有建树。

直到3DS的发售，任天堂正式成立了T区（任天堂一直以来都是J\U\E三区，后来神游DSi时添加C区，韩国DSi时添加K区。PS：港版的Wii也是J区，尽管有少量中文游戏）。也就是从3DS开始，任天堂终于开启了第六个区——T区（Taiwan）。既然已经开了区，就不会轻易吞回去了。

所以WiiU的台湾繁体中文版是迟早的事，应该韩国上马之后就快公布了，只不过韩国、中国都是要等日版发售一两年之后才会上马，先韩国后中国。但至于台湾版WiiU的锁区问题，应该是凶多吉少——T区。这就带来一个很不好的影响，即很可能明明中文游戏阵容已经很强，但还是会错过许多日美版大作从而让人难以抉择。

比如台版WiiU应该会有马车8，会有风之杖HD、塞尔达新作的繁体中文版，这是很让人眼馋的，但与此同时他又几乎没有可能有猎天使魔女2、乐高伪装、怪物猎人HD等外社游戏。不过限于WiiU很有可能会得不到第三方太多支持的前景，即使日版、美版也玩不到太多第三方大作，所以中文版WiiU即使"三坟"掉，也对纯粹的任天堂粉丝损失不大，毕竟WiiU的游戏里，最靠谱的还要数老任自家游戏，而且他们多半都会有中文版。当然这些都是后话了。

回首这20年，从1994年任天堂最开始在香港找万信代理SFC的坑爹代理，再到GB请郭富城代言打响名声，再到神游机企图挤进中国，再到小神游SP真正的血洗水货市场，再到Wii的从大陆到台湾的战略转移救市，再到3DS的互不让步的拉锯战。任天堂近20年来在中国战盗版，战模拟器，战有关部门，战中国伸手党，战汉化组，战索索，战水货，战国产游戏，战根深蒂固的玩家心态......

一路走来，遍体鳞伤，走过许多弯路，摔了数不清的跟头。但任天堂并没有放弃中国玩家，因为中国玩家也没有放弃任天堂。中国玩家和任天堂始终走在一个互相观望，互相隐瞒，甚至偶尔会互相牵制，互相仇视的节奏。固执的任天堂拒绝让步，顽劣的中国玩家也拒绝妥协，最终依然是水货统治市场，老任的努力举步维艰。

时至今日，马上要迎来任天堂在中国的20周年。不管你觉得任天堂做的对不对，做得好不好，但他确实努力过，正在努力着，以后也不会放弃开发中国市场。任天堂、市场、玩家这三角力量，彼此牵制，互不让步，导致了中国市场的奇怪现状。

韩国最先突破了市场关——国家大力扶持游戏业，用法律手段禁止烧录卡和盗版游戏，管制走私水货，让韩国的NDS和WII大大发展，为3DS的彻底爆发打下了基础，让任天堂

看到了希望从而让步（制作许多大投入的游戏），也让韩国本身也素质不高的玩家被迫从正，从而逐渐适应正版市场。中国现在各方面都还没有达到这个突破口，一方面国家（不仅包括大陆，也包括香港台湾）对盗版游戏毫无管制，对水货走私也并无封堵，另一方面国内玩家也更多热衷于盗版游戏，网络游戏，没有正版生存的土壤，再加上老任自己固步自封，不肯做出让步，使得中国市场止步不前，缓慢前进。

但是我相信，这个局面迟早会打破，就算3DS以后破解，就算WIIU以后破解，但现在国家政策已经放宽，玩家的正版意识也在逐渐加强，三角力量正在从内部逐渐瓦解。任天堂迟早会在中国真正的成功，索索也不能阻拦，软软也不能阻拦，果果更是以卵击石。

因为他们不叫任天堂，他们并没有那种玩命不花认死理儿的艮劲儿。他都努力20年了，还怕再努力20年吗?

0 0 3

ChineseNintendo
2022-05-22

已经更新原作者新增的复刻序。

@ChineseNintendo:
我们已经将知名神游考证家"我是金属狂人"2013的文章《任天堂在中国摸爬滚打的20年光辉岁月》翻译成英文。
"任天堂、市场和玩家"组成了一个相互牵制"三角力量"，使得中国市场一度陷入僵局。今天，这个僵局是否真的得到了化解？

上一页 English

任天堂在中国摸爬滚打的20年光辉岁月

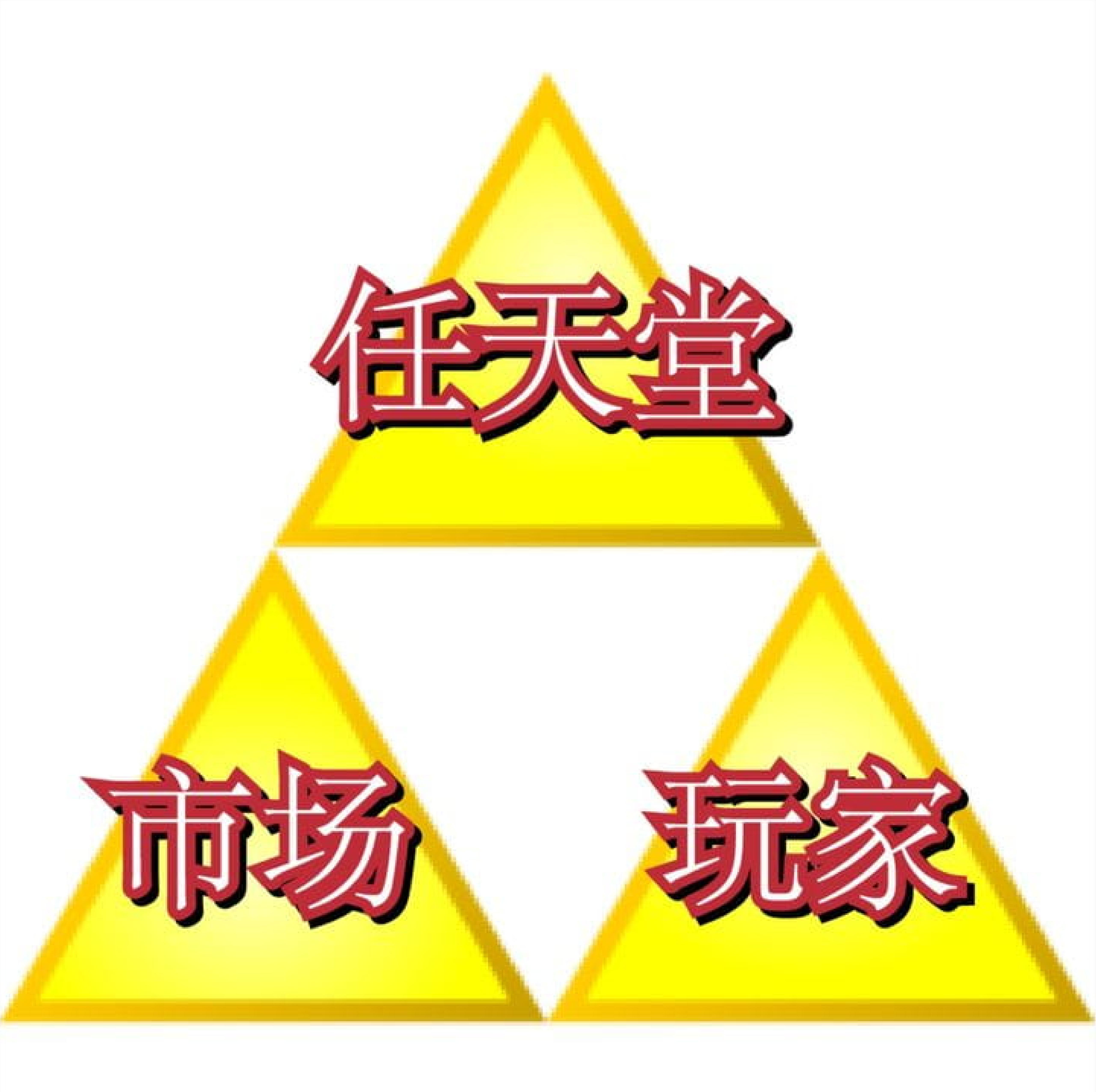
原文
发布时间：2013年6月24日 作者：我是金属狂人
注解 神游考证团

1994年，任天堂在香港找玩具商"万信"代理任天堂产品。
2002年，任天堂在大陆踢开万信，设立神游共同发售任天堂产品。
2013年，也就是今天，任天堂在中国举步维艰。

大约每十年，任天堂在中国的旅行都会遭遇一个大坎坷。风风雨雨20年，任天堂是怎样在中国这个"游戏界公认的恶劣市场"战至今日的呢？

首先，先要认识一下一些代理商的名字。他们是神游、任天堂（香港），任天堂溥天，万信，博优。

他们都是任天堂在华语地区的代理商，肩负着将任天堂的产品带给中国玩家的历史使命。



1 0 2

ChineseNintendo

2022-07-20

Nintendo 3DS Home菜单在 7.0.0 版本将相机快捷键从 L 或者 R 键修改为了 "L+R" 组合按键，并在9.3.0版本加入了使用Y键对主菜单进行截图的功能。

然而，这两个功能在大陆地区发售的 iQue 3DSXL 和香港台湾地区发售的中文机都没有更新，在目前最新的 11.X.X 系统中，这两个区域 3DS 的 Home 菜单依然是 L 或者 R 启动相机。